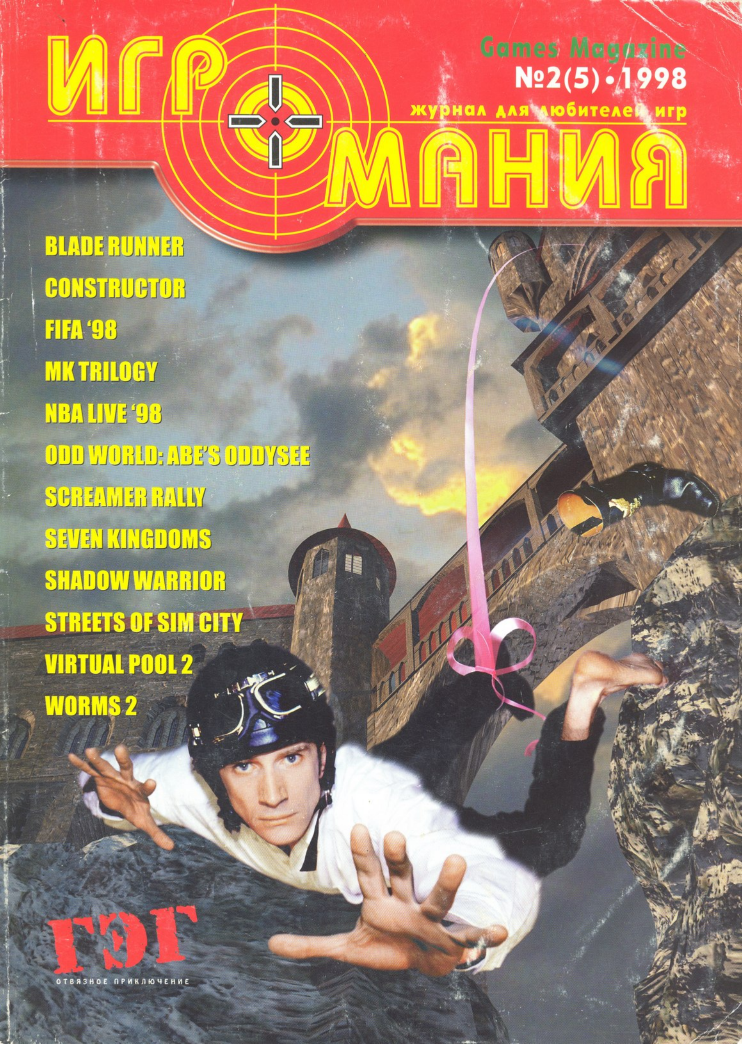

ИГРОМАНИЯ
Games Magazine
№2(5) • 1998
журнал для любителей игр
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
FIFA '98
MK TRILOGY
NBA LIVE '98
ODD WORLD: ABE'S ODDYSEE
SCREAMER RALLY
SEVEN KINGDOMS
SHADOW WARRIOR
STREETS OF SIM CITY
VIRTUAL POOL 2
WORMS 2
ГЭГ
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Учредитель и издатель:
ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов
Над номером работали:
Светлана Базовкина
Тимофей Богомолов
Евгений Исупов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Андрей Михайлов
Александр Парчук
Нина Рождественская
Александр Савченко
Андрей Шаповалов
Отдел рекламы и распространения:
Юрий Карпов (тел. 279-16-62)
Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)
Для писем: 109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Астрея», «Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрирован в
Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.

Тираж 16.000.

Цена договорная.



Дорогие *игроманы!*

Мы рады снова встретится с Вами. На дворе февраль, в кармане появились новые рубли, впрочем, тут же истраченные на новые игры и наш журнал. Восторг от Tomb Raider 2 немного поутих, и Вы снова жаждете развлечений.

Ну что ж, читайте. Мы потолстели – теперь Вам доступны целых 128 страниц увлекательного чтения. Почитайте новости игрового мира, изучите прохождения и попробуйте применить коды, узнайте больше о компьютерных вирусах и способах борьбы с ними, улыбнитесь над нашей новой рубрикой «Смеемся». У Вас появилась также возможность выиграть приз (см. стр. 126).

Задача ежемесячно выпускать два журнала (один – для PC, другой – для PlayStation) временно остается невыполнимой. Эту идею, предложенную читателями, мы не забросили, но пока остановились на ежемесячном выпуске PC-шного номера, в котором будем отмечать игры, существующие в том числе и на платформе PlayStation. Кроме того, мы отводим место для кодов игр на PlayStation.

Спасибо за поддержку и теплые слова. Они очень помогают нам создавать журнал для настоящих *игроманов.*

Редакция

СОДЕРЖАНИЕ

12 ИГРАЕМ

3 ЖДЕМ ИГРУ

105 ВООРУЖАЕМСЯ

111 ЛОМАЕМ

Приглашаем авторов к сотрудничеству.
Тел.: (095)279-16-62 (с 10 до 17 ч.)
e-mail:igroman@online.ru

Где можно приобрести «Игроманию»

«Адрес», (095) 235-54-53
«Артисс», (095) 158-99-25
* «Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, 6
«Возрождение», (095) 915-57-64
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
«Картридж-Центр», (095) 150-08-03
«Квазар», (095) 287-32-92
«Компьютерная Пресса», (095) 232-22-63
«Логос-М», (095) 200-23-74
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
* «Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, 9
«Познавательная книга», (095) 170-66-74
«Пресса», литературн. агентство, (095) 434-50-45
«Пьезо», (095) 963-29-09
«Радио и Связь», (095) 313-83-45
«Рецитал», (095) 487-02-44
«Рикел», (095) 925-02-10
«Сабрина», (095) 978-29-97
«Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«Траст», (095) 401-16-87
«Фантом», (095) 278-43-09
«Экспресс-Медиа», (095) 334-89-35
«INSTA», (095) 279-49-00
«Right of Way», (095) 247-11-40

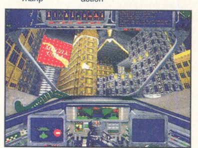
Региональные распространители:

«Ода», (095) 200-23-28
«Топ-Книга», (3832) 39-63-63 (Новосибирск)

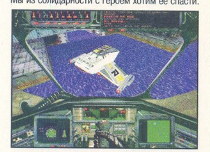
* – розничная торговля.

Adrenix

Разработчик Playmates Interactive
Издатель Playmates Interactive
Выход март 1998 г.
Жанр action



Очередная игра компании *Playmates Interactive* продолжает дело, начатое еще **Descent'ом.** Главный герой по имени Скот Гриффин, пилот элитного антиповстанческого отряда (что по-нашему значит ОМОН), задался целью отыскать похищенную подружку. А то без женского тепла ему дюже нехорошо. Интересный сюжет. В **Descent'е** мы, *игроманы* (совместно с героем игры), подавляли восстания спятивших роботов на суперснаряженной леталке. А здесь герой явно злоупотребляет своим служебным положением, поскольку использует федеральную собственность (ту самую леталку) в своих личных целях. Ну, ладно. Нам-то что, в конце концов. Подружка главного героя сунула свой нос в чужие дела, к тому же эти дела как-то связаны с наркотой, а в соответственный сектор рынка, как известно, лучше не соваться — там уже все и без нас занято. Теперь за не в меру любознательной женщиной охотятся некие товарищи под общим названием Medtech — то ли те, у кого она наркоту увела, то ли те, кому эта наркота не досталась... Они злые и хотят даму убить. Мы из солидарности с героем хотим ее спасти.



Играть в Чипа и Дейла мы будем на фоне видов футуристических мегаполисов, внутри футуристических же катакомб, подземелий, канализаций, коридоров и тому подобных пригодных для полета мест. Я не знаю, как выглядит город будущего, создатели игры — тоже, однако они там что-то изобразили, и это даже смахивает на город.

По ту сторону баррикад будут иметь место всевозможные модели стационарных ракетных установок, танков, подводных лодок и роботов-камикадзе. Они, само собой, будут в нас стрелять и делать нам прочие гадости. Миссии достаточно разнообразны — защита и сопровождение конвоя, уничтожение отдельных целей и т. д. Всего в игре насчитывается 23 задания. В нашем распоряжении — лазеры, ракетные установки и прочее железо, которое можно навешать на флаер — все, как положено.

Разработчики обещают поддержать трехмерные акселераторы, которые заточены под Direct 3D, без акселераторов нам обещана нормальная графика в разрешении 640x480. Обещаны мультики по ходу игры, а также режим multiplayer, в рамках которого поддерживается игра через LAN, Интернет, по модему и прямое соединение.

Alien Earth

Разработчик Beam Software
Издатель Playmates Interactive
Выход февраль 1998 г.
Жанр изометрический action



Как всегда — один президент, вставший с гудящей от вчерашнего головой, нажал вместо кнопки вызова секретарши ядерную кнопку. Другой президент, хоть и не в таком жутком состоянии, но нажал свою кнопку в ответ. В итоге на родной планете, кроме кучки чудом уцелевших граждан, никого не осталось.. Дальше. Прознав, что планетка освободилась, на Землю примчались гуманоиды. Помародерствовав чуток, они начали здесь обживаться, строить всякие свои мавзолеи, метрополитены, музеи и государственные думы. Получилось нечто вроде татаро-монгольского ига, только в куда более глобальных масштабах. Выжившие земляне терпеть такие дела не хотели, но их-то намного меньше, чем «братков по разуму». На очередной сходке выжившие порешили отрядить когонибудь одного, чтобы он дело поправил, планету от гнета всякой мрази освободил, скинул, так сказать, иго. А одного послать решили потому, что всем одновременно пропадать не резон. Кто размножаться тогда будет и передавать следующим поколениям культурные ценности? Естественным образом роль спасителя планеты отводится *игроману* — он выступит в роли молодого крестьянина по имени Finn.



Игра сильно смахивает на **Fallout** и **Crusader**, причем на обе одновременно. Изометрическая проекция, выбор предметов и злые враги в наличии. Единственное, быть может, отличие от **Fallout'а** заключается в том, что в **Alien Earth** можно не только подбирать предметы и использовать их по прямому назначению, но и конструировать из нескольких предметов другие предметы, что сильно развивает логическое мышление. Например, из пустой бутылки, тряпки и пары литров бензина можно смастерить неплохую бомбочку.



Места боевых действий, предметы и инопланетные враги выглядят достаточно отчетливо, даже учитывая своеобразную точку обзора. Помимо красочных уровней, игра может похвастаться замечательной анимацией персонажей.

Die by the Sword

Разработчик Treyarch Invention
Издатель Interplay
Выход январь 1998 г.
Жанр action / adventure



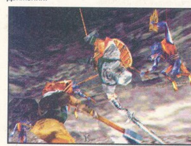
Игра представляет собой типичный образец модного ныне жанра приключений с элементами мордобоя. **Tomb Raider**, **Ecstatica II**, **MDK**, теперь вот и **Die by the Sword**... Чего здесь будет больше, приключений или мордобоя — сказать пока сложно; ясно лишь одно — будет замечательная графика.



Насчет сюжета — полная неясность. Судя по вашим противникам, дело происходит в одном из сказочных королевств или государств. Личность вашего героя также достаточно таинственна, равно как и его прошлое. Махать ножичком он любит — это, пожалуй, единственное, что можно сказать с определенной уверенностью. Машет он не со зла, просто местность, по которой он прогуливается, достаточно плотно населена всевозможными непредсказуемыми товарищами. Взять хотя бы существо под названием

«Kobold». Данная тварь хоть наполовину и человек, зато на вторую половину – натуральная собачка. Мало того, что эта зверушка кусается, так у нее еще в одной лапе оголенная шашка, а в другой острое копье. Такой вот друг человека. Следующий примечательный персонаж – орк, что в данной игре обозначает помесь человека и дикого кабанчика. Видимо, в сказочном королевстве совсем плохо с женихами, раз тамошние девки предпочитают собачек и диких свиней. Орки вооружены топориками, которыми не прочь вас расчленить, а еще они очень любят кушать трупы друзей и врагов, для чего, собственно, и превращают друзей и врагов в трупы. Потусторонние силы представлены в игре воскресшими скелетами-камикадзе, которые не слягут назад в свою могилку до тех пор, пока не потыкают в вас своей саблей. Успокаиваются они только в случае либо вашей, либо собственной кончины. Помимо названных, в игре можно будет повстречать еще несколько других приятных личностей, придерживающихся примерно таких же утилитарных взглядов на вашу жизнь.

Одним из самых замечательных моментов новой игры будет специально для нее разработанный движок, который не только дает возможность переключаться с вида от третьего лица на вид от первого лица при помощи intelligent-камеры, но и позволяет просчитывать движения и местоположение каждой части тела и даже местоположение каждой точки каждой части тела в режиме реального времени. Теперь практически не осталось поз, которые не смогло бы принять тело главного героя. Любые телодвижения, перемещения и т. п. будут выглядеть намного реальнее, чем в большинстве подобных игр. Здесь следует отметить еще и то, что в игру встроена возможность сохранения и редактирования движения или последовательностей движений. Естественно, речь идет о приемах, применяемых вами в бою. Уяснив через пару часов игры, что требуется для победы над очередным монстром, можно сохранить наиболее удачную последовательность «боевых» движений. Режим редактирования позволит отредактировать уже существующие и создать новые уникальные движения.



Помимо движка, игра примечательна местами боевых действий. Воевать *игроманам* предстоит в различных подземных помещениях, катакомбах, пещерах и т. п., которые, ко всему прочему, начинены множеством вражеских ловушек, содержат скрытые проходы и порой плавно перетекают в шахты. Все то, что будет у вас под ногами – трехмерно. Например, если встать на холмик, то некоторым врагам придется еще до вас добираться, прежде чем скрестить с вами свою, с позволения сказать, шпагу.

Искусственный интеллект обещан «на уровне». Враги, по замыслу разработчиков, будут на лету постигать ваш стиль и соответствующим образом реагировать.

Те, кому не очень приятно шляться по темным пещерам и коридорам в одиночестве, имеют возможность сыграть в **Die by the Sword** в режиме multiplayer – играть можно вдвоем (модем или serial) или вчетвером (LAN).

FORSAKEN

Разработчик	Acclaim
Издатель	Acclaim
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	action



Очередную попытку отодвинуть в сторону сериал **Descent** предпримет весной компания *Acclaim*, знакомая даже игрокам с минимальным стажем своей игрой **Constructor**. Жанр, в котором сделан **Descent** и делается **Forsaken**, не располагает к появлению большого количества игр, как, скажем, обычный 3D-action. Тем приятнее будет узнать о выходе новой игры, следующей традициям обладающего устойчивой популярностью **Descent'a.**



Сюжет новой игры достаточно необычен, правда, лишь тем, что очень удачно дополняет весь игровой процесс. В две тысячи сто каком-то году земные ученые проводили очередные ядерные исследования. Исследования закончились не совсем удачно, а именно – из-под контроля вышло много лишней энергии, и все живое на планете Земля было уничтожено за пару часов. Об этом прискорбном факте было доложено главным мужам во Вселенной – каким-то сенаторам. Сенаторы приказали вывезти все ценное с Земли и объявить ее чем-то вроде «мертвой зоны». Но кое-кто посчитал, что не все ценное оттуда было вывезено, и люди потянулись к Земле-матушке в поисках всяких полезных вещей и приключений.



В игре нам предстоит исполнять роль одного из искателей приключений, который передвигается на воздушном антигравитационном подобии мотоцикла. Занятие это, надо сказать, веселое, и весьма напоминает прогулки по катакомбам **Descent'a**. Наши оппоненты – такие же сумасшедшие наездники, которым чего-то не доставало в жизни, и они прилетели посмотреть на эти руины и заодно себя показать. Их около пятнадцати разновидностей, причем каждый будет разговаривать уникальным голосом и на своем родном языке, а также передвигаться, по всей видимости, на любимой модели «мотоцикла».

Оружия, которым *игроманы* будут пользоваться в игре, достаточно – около двадцати пяти разновидностей. Здесь и банальные лучевые лазеры, и пушки, и не очень характерные для жанра самонаводящиеся ракеты, и мины-ловушки, а также прочие средства самообороны и нападения.

Одиночных миссий будет около полутора десятков – конвой, перехват, уничтожение кого-либо или чего-либо и т. п. Также в комплекте с игрой планируется поставлять около десяти специально созданных для multiplayer-режима арен, сразиться на которых смогут до двенадцати человек одновременно через LAN/ Интернет или два человека по модему.

Графическим же исполнением **Forsaken** будет весьма и весьма сильно отличаться от игры **Descent**, что лишний раз подтверждают заявления разработчиков – обещана ориентация на Direct 3D, анимация персонажей, анимированные спецэффекты, поддержка большинства популярных трехмерных акселераторов. Помимо всего прочего обещан также трехмерный звук.

HARDWAR

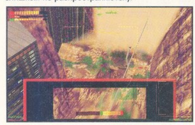
Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	леталка-симулятор + action



В недрах *Interplay* полным ходом идет работа над очередной версией **Privater'a.** Своей новой игрой именитая компания задумала не только переплюнуть **Privater**, но и слегка потеснить **Descent** и его немногочисленные клоны. Хотя немногочисленными клоны **Descent'a** были лишь до недавнего времени. А в последнее время многие разработчики стали уделять повышенное внимание как раз этому направлению жанра 3D-action. Достаточно вспомнить игры **No Respect** и **Forced Alliance**.

На подходе **Adrenix** и **Forsaken**, а также, конечно, **Hardwar**. Интересная тенденция. Похоже, нас ожидает новый виток популярности жанра 3D-action, только уже не в чистом виде (**Doom**, **Hexen**, **Quake**), а в более продвинутом жанровом ответвлении (клоны

Descent/Descent 2). Впрочем, **Hardwar** будет достаточно сильно отличаться от большинства **Descent**-клонов. Во-первых, в большинстве подобных **Descent'у** игр летать *игроманам* приходилось в замкнутых помещениях, которые иногда обзывались шахтами, иногда внутренностями огромной космической станции, а иногда никак не обзывались, но имели, тем не менее, вполне ощутимый пол, стены и потолок. Все эти коридоры были снабжены тупиками, закрытыми / открытыми дверями, разветвлениями и выходами на следующий уровень. В **Hardwar** нас ожидают несколько иные пейзажи – город далекого (или недалекого) будущего, между домов которого мы и летаем на своем корабле. Во-вторых, в **Hardwar** можно будет оснащать свой корабль новым вооружением по мере прохождения миссий, чего в **Descent'е** не наблюдалось. Предполагается также возможность поторговать себе на радость (правда, об этой возможности разработчики слишком не распространяются).



Летать *игроманы* будут на фоне просчитываемых в реальном времени ландшафтов, которые, по словам все тех же разработчиков, поражают собственной трехмерностью и реалистичностью. О системных требованиях новой игры ничего конкретного пока не сообщается, за исключением того, что **Hardwar**, по всей видимости, не будет ориентирована на Windows 95.

Septerra Core

Разработчик	Valkyrie Studios
Издатель	NA
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	RPG

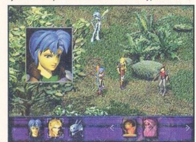


Septerra Core относится к набирающему сейчас все большую популярность жанру role-playing. Можно смело утверждать: благодаря таким играм, как **Diablo** и **Fallout**, некогда популярный жанр переживает сейчас свое второе рождение. Не слишком известная команда *Valkyrie Studios*, видимо, тоже так думает, а посему готовит к выходу очередную RPG-игру, которая, к тому же, будет несколько отличаться от всех ранее вышедших игр этого жанра.

Сюжет игры достаточно запутан, как, собственно, у большинства упомянутых игр. Имеется некая система планет, в центре которой располагается биокомпьютер, заранее созданный самим Творцом. Компьютер выполняет, видимо, роль мозга указанной Вселенной, и все ее обитатели при этом довольны. Система планет представляет собой несколько концентрических сфер, на каждой из которых (или внутри каждой?) живут люди, мутанты и прочие существа. В один прекрасный (хотя – для кого как) момент какой-то гад задумал завладеть Вселенной, подчинить ее себе, безраздельно ею править и так далее. Данный злой гений подсобрал товарищей и готов уже начать наступление на все эти концентрические сферы по порядку. Наша же задача – пробежаться по этим сферам, предупредить тамошний народ об угрозе, мобилизовать, так сказать, население и вообще – решить кучу загадок и спасти мир. Это сюжет.

Графическое исполнение тоже на довольно оригинальном уровне. Все предметы быта, элементы ландшафта, персонажи и прочие действующие лица и исполнители нарисованы в японском anime-стиле. Зрелище довольно забавное, если учесть, что мы как минимум спасаем галактику, а тут герои комиксов повсюду. Но не признать такой подход необычным нельзя.

Как и в любой RPG, в **Septerra Core** у нас есть возможность ходить всюду, подбирать предметы, использовать их, вступать в битвы и просто разговаривать. Главного героя можно выбрать из восьми заранее созданных авторами персонажей, причем у каждого из них – набор уникальных характеристик. Различных врагов насчитывается около 30 видов, а если на нашем пути попался не враг, а вполне мирный гражданин, то с ним всегда можно поговорить о жизни и о прочих насущных вещах – все разговоры озвучены на приличном техническом уровне.





Блуждать нам предстоит на фоне всевозможных инопланетных пейзажей и городов. Графическое исполнение порадует всех ценителей прекрасного, поскольку оно практически безупречно благодаря использованию шестнадцатибитной SVGA-графики. Единственное, что может огорчить тех же любителей прекрасного, это герои данной эпопеи. Как уже отмечалось, они нарисованы в строгом соответствии с канонами японского anime-жанра и довольно ощутимо контрастируют с окружающим миром. Синие волосы – это, конечно, хорошо, но не на фоне пейзажей, претендующих на фотореализм. По всем же остальным параметрам **Septerra Core** вряд ли уступит своим именитым конкурентам.

iPanzer '44

Разработчик	Charybdis Enterprises
Издатель	Interactive Magic
Выход:	февраль 1998 г.
Жанр	стратегия



Похоже, *Interactive Magic* решила серьезно заняться танковыми симуляторами. Вслед за **iM1A2** должна появиться новая игра – **iPanzer '44**, повествующая о событиях давно минувших дней, а точнее – о событиях 1944-го года. Отважиться на выпуск подобной игры сейчас, когда имеется **Armored Fist 2** от *NovaLogic* и ожидается **M1 Tank Platoon 2** от *Microprose*, могла лишь фирма, имеющая некоторые преимущества над конкурентами. В **iPanzer '44** таким преимуществом окажется, несомненно, графика.

Все события в игре разворачиваются вокруг двух кампаний, имевших место в рамках Второй мировой войны. Первая кампания – Операция «Багратион» – сражение 5-й Российской Танковой Армии с Пятым же Германским Танковым Дивизионом на территории ныне суверенной Белоруссии. Вторая кампания случилась осенью 44-го года, и бились там 116-й Немецкий Танковый Дивизион и Вторая Американская Бронетанковая Дивизия. В этой, равно как и в предыдущей кампнии, принять можно любую сторону и лить кровь хоть за наших, хоть за немцев, хоть за амерnäианцев.

В зависимости от «порта приписки» под нашим командованием будут танки Т-34-85, M4A3 Sherman 76 или Panther G. В каждый танк можно залезть, прокатиться и пострелять. Занять можно на любое из трех мест – место стрелка, место водителя или место командира, иными словами – каждый найдет себе что-нибудь по душе. Причем, командовать нам дадут иногда одним танком, иногда танковым взводом, а иногда чуть ли не целым фронтом. В последнем случае у нас будет возможность координировать действия своей пехоты, своих танков, а также вести артподготовку и, быть может, вызывать на помощь всякие летающие штуки.

Графика – наиболее сильная сторона новой игры. Все объекты нарисованы с претензией на фотореализм, чему способствует и шестнадцатибитная SVGA-графика. По всей видимости, минимально рекомендованный Pentium с тактовой частотой 133 МГц не позволит выводить такого уровня графику с достаточно приемлемой скоростью, поэтому создатели предусмотрительно включают в игру поддержку 3Dfx, а также

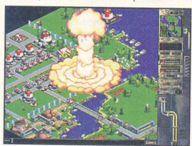
еще нескольких популярных трехмерных акселераторов, совместимых с Direct 3D.



Конечно, не обошлось и без режима multiplayer. В зависимости от настроения и технических возможностей можно будет играть в режиме cooperative или друг против друга посредством модема, локальной сети или Интернет.

Liberation Day

Разработчик Micomeq
Издатель Interactive Magic
Выход февраль 1998 г.
Жанр пошаговая стратегия



Данная игра является логическим продолжением не слишком популярной стратегии под названием **Fallen Haven**. В ней, напомним, речь шла о том, что в связи с перенаселением людям на Земле места уже не хватало, и они вынуждены были отправиться в космос на поиски более-менее пригодного для проживания астероида, который в конце концов и нашли. Только они там хорошенько обустроились, как прилетели злые гуманоиды, все порушили, планету захватили и начали учинять террор. В **Fallen Haven** нам предлагалось высадиться на планетке и отвоевать у захватчиков обжитые земли. Что мы успешно и сделали – высадились и отвоевали. События, предлагаемые нашему вниманию в очередной игре, издаваемой *Interactive Magic*, опять-таки возвращают нас на тот отвоеванный и забытый всеми астероид.

Теперь идет три тысячи какой-то год, и на территориальную целостность данного космического осколка опять покусился кто-то из разумных инопланетян. И покусился, надо сказать, успешно. Земные академики, потеряв одним прекрасным утречком связь с колонией, забили тревогу и начали сеять панику. Правительство вызвало нас и поручило слетать и отнять у гуманоидов нашу родную колонию.

В **Liberation Day** нам предстоит десантироваться на планету и отвоевывать ее континент за континентом у инопланетян. Игра стратегическая, поэтому нам надо будет строить свои города, всевозможные бараки и заводы, собирать некие загадочные космические ресурсы, которые в равной степени удачно можно переработать и в танк, и в пехоту, и в самолет, и в какое-нибудь здание. Не так часто, кстати говоря, можно встретить в чистом виде ресурсодобычу в походовых стратегиях. Освободительная борьба будет вестись на территории четырех континентов на протяжении более чем полусотни миссий. В нашем распоряжении будут наземные, военно-воздушные и военно-морские силы. Всего планируется около семидесяти разновидностей юнитов, среди которых десантники, тяжелые танки, истребители, тяжелые бомбардировщики, крейсеры и подводные лодки – редко встречается такое изобилие боевых единиц, которое достигается и за счет системы апгрейда юнитов, схожей с той, что довольно успешно применялась в игре **Warcraft 2**.



Для защиты собственной базы и для производства всякой бронетехники мы будем использовать различные виды построек, коих насчитывается несколько десятков. Помимо застройки планеты и истребления врагов, нам предстоит также двигать вперед науку, для чего необходимо проводить исследования в более чем двадцати научных областях, что позволит нам создавать в итоге все более и более совершенные постройки и системы обороны, а также улучшать технические характеристики уже имеющихся в нашем распоряжении войск.

Порадует любителей стратегии и графика в новой игре. Благодаря ориентации на DirectX, **Liberation Day** поддерживает несколько разрешений, начиная от 640x480 и заканчивая 1024x768.

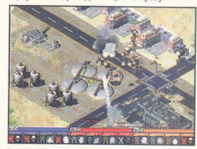
Помимо режима одиночного прохождения кампаний, в **Liberation Day** встроен режим multiplayer – играть одновременно могут до четырех *игроманов* по сети: либо рука об руку отстаивая свободу, либо уничтожая друг друга. Тем же самым смогут заняться и два человека, но уже по модему.

Mech Commander

Разработчик FASA Interactive
Издатель Microprose
Выход апрель 1998 г.
Жанр стратегия

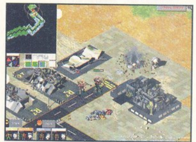
Очередная реально-временная стратегия, на этот раз про роботов. Точнее, посадили людей внутрь огромных железок, назвали их роботами и склепали про это игру.

Где-то в необозримом космосе есть планета Port Arthur, на которой проживают и вовсю резвятся представители некоего клана под названием Smoke Jaguar. Предки их, судя по всему, когда-то давным-давно у нашего клана эту планету отобрали. Наш клан терпел-терпел, ждал-ждал, пока планету вернут, но ничего так и не дождался. Более того, на ней уже вовсю идет капитальное строительство, разбиваются скверики, открываются коммерческие ларьки, короче говоря, жизнь кипит вовсю. Но без нас. Нам, понятное дело, обидно, и мы решаем силой вернуть себе принадлежащее по праву.



Для этих целей нас наделяют полномочиями и оставляют на недружелюбной планете. Мы имеем возможность собирать и обрабатывать еще не собранные и не обработанные ресурсы, свинчивать по частям роботов, а затем управлять ими на поле боя. Выбор самих роботов достаточно широк – чуть менее двадцати видов, каждый из которых обладает рядом уникальных параметров и характеристик. Однако в бою под нашим командованием может находиться не более дюжины железных воинов одновременно. Помимо непосредственно тактического командования, у нас будет возможность производить апргейд наших роботов или их починку в случае, когда это потребуется.







Игра хороша не только тем, что выстроена на мире BattleTech, но и тем, что разработчики очень тщательно перенесли в нее все физические законы. Например, если по травке проехался робот, то обязательно останется колея. По

глубине следа от гусениц можно также определить, какой массы был вражеский робот и в каком направлении он двигался. Это, кстати говоря, открывает новые возможности и придает дополнительный интерес при игре в режиме multiplayer, в котором можно сыграть через модем и по локальной сети.

MESSIAH

Разработчик	Shiny Entertainment
Издатель	Interplay
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-action

Messiah – один из самых необычных проектов ближайшего будущего. Разработкой этой игры занимается команда *Shiny Entertainment*, известная *игроманам* по боевику **MDK**. Надо сказать, что их новая игра будет еще веселее, так как главный персонаж игры, спаситель Галактики и ее окрестностей – младенец по имени Боб.

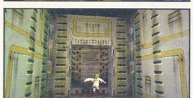


Давным-давно главным героем трехмерного боевика был просто мужик (по возможности – спецназовец) с автоматом или с кастетом. По мере того как ширилась игровая индустрия и все больше людей приобщалось к миру компьютерных игр, разработчики уделяли все больше внимания персоне главного героя, пытаясь всякий раз предложить покупателю игры что-нибудь новое. Если раньше женщины появлялись в компьютерных играх исключительно в качестве женщин, то теперь они появляются в играх в качестве наемных, серийных и всяких прочих убийц. Но прошло немного времени, и вслед за мужиками нам надоели уже женщины, а между тем каждый день выходят все новые и новые игры, следовательно – разработчикам нужно постоянно выдумывать каких-то других главных героев. В этом смысле довольно удачный ход совершили разработчики **Messiah**, подсунув нам в качестве главного героя трехмесячного херувимчика с крылами на спине. Естественно, создатели игры попытались оправдать свой выбор сюжетом.



Дело происходит в окрестностях планеты Земля, но не в нормальных окрестностях, а в метафизических. Существуют семь каких-то печатей, которыми запечатан то ли Ад, то ли выход из Ада на Землю, то ли что-то вроде этого. В Аду парни совсем заскучали без общения, выйти никуда нельзя, поговорить не с кем... Решили они слегка печати распечатать и пойти с народом пообщаться. По своим каналам, точнее – через весьма продвинутую сеть шпионов и осведомителей, Небо прознало насчет грешных поползновений и решило эту вылазку пресечь самым решительным образом. Ну, понятное дело, Небо не могло идти на неоправданные жертвы и бросать в пекло сражения своих хиленьких ангелочков. Тогда пришлось сконструировать суперхерувимчика и отослать его на разборку. Нам, взяв на себя роль крылатого малыша по имени Боб, предстоит найти семь печатей и зачистить попутно весь Ад. Спецназовцу тут, как вы понимаете, делать нечего – это разборки между высшими сферами.





Между тем, даже в этих высоких сферах на пути нам будут попадаться существа материально вооруженные, причем некоторые из них будут вооружены не какими-то там заклинаниями, а всевозможными металлическими штуками, из которых иногда вылетает свинец. Нашего же ребенка Небо кидает на задание абсолютно неподготовленным, то есть все, что у него (и у нас соответственно) есть на начальном этапе – памперсы и крылья. Иными словами – начальные условия далеки от идеальных. Даже кастета нет. Но зато херувимчик обладает одной весьма любопытной способностью – умением вселяться в чужие тела и использовать их на всю катушку. И не только тела. Идет, допустим, мужик с ружьишком. Прыг – и вы уже в нем, а в руках у вас появилось то самое ружьишко. Использовать свою текущую личину мы можем до тех пор, пока нам не захочется ее сменить, либо до тех пор, пока это будет необходимо. На карте существуют некоторые места, в которые могут попасть только избранные существа. Из чего следует, что для этого нам нужно будет разыскать подходящую оболочку и слегка ее поэксплуатировать. Интересной особенностью можно считать и то, что оружие, которым обладают персонажи игры, можно видеть у них в руках.

Вся игра разбита на четыре эпизода, каждый из которых, в свою очередь, делится на пять уровней. По поводу архитектуры уровней можно сказать лишь одно – есть все и в большом количестве. По ходу игры нам предстоит побывать во множестве мест – начиная от заводов и космических кораблей и заканчивая ночными клубами. Причем обещано плотное взаимодействие героя и окружающей среды, то есть можно дергать за ручки, крутить что попало – все это каким-то образом будет связано с различными механизмами, которые мы тем самым сможем приводить в действие.

Обещается сверхумный AI. Авторы хвастаются, что враги будут получать и обрабатывать всю информацию, касающуюся наших передвижений и ведения боя, что позволит им вычислить наиболее удачные места для засады, а также придумать эффективные приемы, применяемые ими в бою против нас.

Новый движок, специально разработанный для **Messiah**, помимо динамического цветного освещения позволяет варьировать количество полигонов на экране в зависимости от мощности процессора и трехмерного акселератора. Причем максимальное количество полигонов, «употребляемых» на каждого персонажа, очень и очень велико, что позволяет улучшать графику при наращивании мощности процессора, поскольку вряд ли прямо сейчас хоть у кого-нибудь найдется столь мощный домашний компьютер, способный выдать графику **Messiah** на монитор с приличной скоростью при максимальной детализации.

SOLDIERS AT WAR

Разработчик	SSi
Издатель	Mindscape
Выход	март 1998 г.
Жанр	пошаговая стратегия

Очередная версия **Jagged Alliance**. В данной игре, правда, мы боремся не с какими-то абстрактными наемниками, наркобаронами и прочими полумифическими злодеями, а со вполне конкретными врагами времен Второй мировой войны. Нам доверено командовать группой солдат, которые к моменту начала боевых действий воевать почти не умеют. Хорошо лишь то, что по мере прохождения всевозможных миссий выжившие бойцы обретают опыт и «крутость», что выражается в увеличении ряда параметров, влияющих на все что только можно – игра-то походовая.

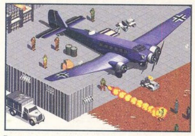


Набрать подручных *игроман* может из нескольких десятков персонажей, заранее созданных авторами игры. У каждого свои преимущества и недостатки. Поскольку на все действия нашим бойцам отводится вполне конечное количество action points, зависящее от тех или иных характеристик бойца, отличия одного персонажа от другого не являются пустым звуком.

Вам предстоит провести своих солдат через полтора десятка миссий, объединенных общей сюжетной линией, среди которых будет и рейд в тыл врага, и зачистка захваченной территории, и тому подобные, порой верные с исторической точки зрения задания. Помимо основной кампании, в игру будут встроены еще пятнадцать дополнительных миссий. Те, кому этого окажется мало, могут воспользоваться редактором сценариев и склепать с его помощью любую миссию.

В игре можно будет повстречать около трех десятков видов различного оружия времен Второй мировой войны – базуки, огнеметы, тяжелые пулеметы. Аккуратно смоделированные спецэффекты удачно дополняют картину.



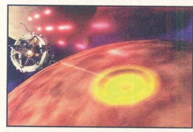


Ваши солдаты также неплохо смоделированы. Впечатляет количество анимационных последовательностей на каждого персонажа. Солдат сможет делать около сорока различных анимированных движений, что занимает более двадцати мегабайт на человека. Наши бойцы умеют ходить, бегать, прыгать, ползать, вышибать двери ногой, резать врага ножичком, стрелять, кидать гранаты и так далее. Не во всяком **Jagged Alliance** такое встретишь.

Режим multiplayer позволяет играть одновременно вчетвером через LAN или Интернет или вдвоем по модему. При этом можно сражаться как на придуманных авторами аренах, так и на созданных при помощи встроенного редактора.

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Разработчик	Tribal Dreams
Издатель	Interplay
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	квест

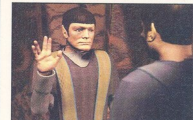


В скором времени, благодаря усилиям подразделения компании *Interplay* под названием *Tribal Dreams*, осуществлявшего разработку **Of Light & Darkness**, свет увидит очередная компьютерная игра, посвященная миру **Star Trek**. Данный телевизионный сериал вроде бы пользуется некоторой популярностью на Западе, а раз так, то некоторые разработчики не прочь на этом нажиться, выпустив пару-тройку игр по мотивам фильма.

Сценарий **Star Trek: Secret of Vulcan Fury** написал сценарист телевизионной версии по имени D. C. Fontana, что, безусловно, кого-то должно порадовать. А сценарий он написал вот какой.

Где-то в районе двадцать первого века на далекой планете Vulcan произошел конфликт между тамошними аборигенами-телепатами, захотевшими подчинить себе волю всех других мирных существ, и неким племенем, название которого умеет выговаривать лишь сам сценарист игры. Этому племени не нравились порядки, царящие на планете, и оно, не подумав, восстало. После того, как аборигены уничтожили большую часть восставшего племени, оставшиеся в живых задумалось и решило спешно удрать с планеты Vulcan куда-нибудь подальше. Полетав немного по космосу, «последние из могикан» бросили якорь на одной из необитаемых планет и начали спокойно развиваться, затаив обиду на обитателей планеты Vulcan.





Через две тысячи лет, когда обида немного поутихла, представители изгнанного племени двинули на планету Vulcan брататься и заодно делиться опытом выращивания гидропонных культур. Возглавлял делегацию товарищ по имени Turian, который был к тому же официальным послом. Прилетев на планету и пообщавшись на высшем уровне, делегация разместилась по номерам, в одном из которых вследствии товарищ посол был найден зарезанным. Поскольку потенциальные враги посла – все население планеты Vulcan, круг подозреваемых очень широк. Это нам, понятное дело, задачу не облегчает. А наша задача, как догадались наиболее умные *игроманы*, – найти и обезвредить убийцу, попутно помирить две планеты, а еще разгадать сто двадцать тысяч загадок и сделать много полезного.

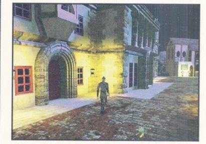
Игра разделена на шесть эпизодов, каждый из которых каким-то образом связан с убийством посла. Нам предложено выбрать героя, в роли которого мы будем разыскивать убийцу. Список обширен, и поклонники телевизионной версии, по всей видимости, отыщут в нем свой любимый персонаж. Не являясь поклонником и не отыскав там своего любимого героя, займусь лишь перечислением – Captain Kirk, Spock, Dr. McCoy, Scotty, Sulu и Chekov.

Делу повышения реализма служат и новые технологические «фенечки», с успехом примененные в новой игре. Использование технологии motion capture совместно с качественным трехмерным моделированием и художественным оформлением позволило разработчикам добиться практически полного внешнего сходства героев игры с артистами, исполняющими роль этих героев в телевизионном сериале. Вдобавок ко всему, при озвучивании были использованы голоса реальных артистов, что переводит игру из обычного квеста в разряд чуть ли не интерактивного фильма. Помимо этого, в игре присутствует также полноэкранное видео и множество профессиональных саундтреков.

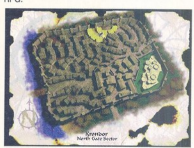
Самых лучших слов заслуживает и графическое исполнение всех остальных деталей игры. Достаточно сказать, что порой непросто отличить, где нарисованная картинка, а где – отснятая на видео. Порадуют также и не очень высокие (во всяком случае – для такого уровня графики) системные требования, предъявляемые новой игрой.

RETURN TO KRONDOR

Разработчик	Pyratechniks (бывшая 7-th Level)
Издатель	Sierra
Выход	лето 1998 г.
Жанр	RPG

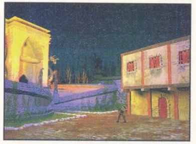


Return to Krondor – очередное, уже не ясно какое по счету, продолжение знаменитой игры, созданной довольно давно компанией *Sierra*. По тем временам игра была вершиной в жанре RPG.



К написанию сценария игры приложил руку знаменитый создатель **Riftworld'а** по имени Raymond Feist, что должно сильно обрадовать *игроманов* – поклонников предыдущих серий игры. Сюжет примерно следующий. Некая церковь или религиозный орден обладает довольно ценным артефактом под названием Tear of the Gods. По всей видимости, сей предмет приносит его обладателю какие-то материаль-

ные или нематериальные блага, поскольку данной вещью решает завладеть одно дьявольское существо по имени Naylor. Самому этому существу в своем адском обличии появляться на Земле не резон, поэтому оно нанимает мужика по фамилии Bear. Этот Bear подрядился совершить кражу ценного артефакта и передать его в адские щупальца господина Naylor'а. Приплыв к месту хранения ценности и прибрав ее к рукам, г-н Bear отправился на поджидавший его корабль, который тут же вместе с сокровищем успешно и затонул. Наша задача – достать со дна морского артефакт, передать его законному владельцу, попутно отмазавшись от нескольких организованных преступных группировок, также желающих завладеть реликвией.



Специально созданный для **Return to Krondor** движок поддерживает Pentium II и 3Dfx, что позволило создателям «употребить» на каждый персонаж до трехсот полигонов без потери скорости. Хотя какая в RPG нужна скорость? Графическое оформление составляют около двух тысяч (!) заранее созданных и отличных друг от друга бекграундов, великолепно смоделированные трехмерные объекты и конечно – фотореалистичные текстуры, коими покрыто все и вся. Движения героев выполнены по технологии motion capture, а за ними мы будем наблюдать посредством динамической камеры, что становится уже традиционным.

Что касается самого процесса, то *игромана* ждет полнейшая свобода передвижения по достаточно обширному миру, общение с замечательно анимированными персонажами, и, естественно, бои в походовом режиме, в которых можно использовать всевозможные тактические хитрости или любые из более чем семидесяти заклинаний.

X-COM: INTERCEPTOR

Разработчик	Microprose
Издатель	Microprose
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	аркадный космический симулятор



Не успела *Microprose* распродать первую сотню тысяч копий третьей части **X-COM'а**, как уже появились сведения о новой, четвертой части знаменитого сериала. Называется она **X-COM: Interceptor** и будет не продолжением, а, скорее, легким ответвлением от заданной первым **UFO** темы.



Interceptor было бы уместно сравнить с двумя новыми играми **Wing Commander: Prophecy** и **X-Wing vs. Tie-Fighter**, но все дело в том, что и *Lucas Arts,* и *Origin* большую часть своей сознательной творческой жизни только и занимались космическими баталиями, а *Microprose* успешно подвела под свой **Interceptor** некую сюжетную основу в виде трех первых частей **X-COM'а**. Покончив с первой «наземной» агрессией, утопив всех гуманоидов во второй части и, наконец, истребив настырных тварей в **«Апокалипсисе»**, мы плавно погружаемся в четвертую часть, действие которой разворачивается в мирном космосе. Ресурсов планеты не хватает на всех землян из-за перенаселенности, и человеческий разум от безысходности придумал добывать всяческие ресурсы вне Земли. Проведя рекогносцировку в космосе, люди обнаружили, что там уже во всю кипит работа по добыче всего того, что нам так необходимо. Ну, понятное дело, мы решили гуманоидов прогнать из нашего космоса. Сделать это непросто – у них там повсюду аутпосты всякие, флот нехилый опять же.



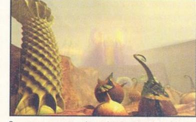
Для нанесения ударов по противнику и для защиты собственных завоеваний в нашем распоряжении имеется три вида леталок. В первом случае нам пригодятся средний истребитель-бомбардировщик и тяжелый бомбардировщик, а для отпугивания братьев по разуму от собственных построек сгодится легкий истребитель. В том случае, когда мы наносим удар по базе противника, в качестве цели можно задавать любую постройку, имеющуюся на базе, то есть наносить точечные удары. Надо сказать, что все craft'ы можно оборудовать любыми из девяти видов лучевых установок, а также на выбор имеется десяток ракетных установок. По мере движения вперед научной мысли у нас появится возможность разнообразить вооружение, устанавливать на корабль дополнительную броню, сканеры и прочие полезные в бою штуки. Определенную помощь своим ученым (да и себе самому тоже) можно оказать, если захватить корабль чужаков. Тогда в нашем распоряжении помимо всего прочего окажутся необходимые запчасти, которые можно использовать для совершенствования собственного корабля.

Помимо одиночной кампании, в игре предусмотрен многопользовательский режим, дающий возможность сразиться в режиме deathmatch, правда, с использованием только земных космолетов.

Что касается графики, то разработчики утверждают, что специально для **X-COM: Interceptor'а** был создан абсолютно новый движок, изобилующий спецэффектами и прочими приятными вещами.

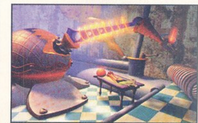
OF LIGHT&DARKNESS: THE PROPHECY

Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	квест + RPG



Очередная игра от *Interplay*, которая на этот раз игру не только издает, но и создает. Продукт необычен сразу по нескольким причинам. Не так часто можно встретить игру в подобном жанре. Единственное серьезное название, который приходит на ум в связи с указанным жанром – **Realms of the Haunting**. Больше и вспомнить нечего из качественных игр. Тем не менеее, отсутствие реальной конкуренции не сказалось на настроении разработчика – над игрой работают серьезно.

С сюжетом создатели погорячились – **Of Light & Darkness** повествует о борьбе Добра со Злом. Ну и сколько можно, спрашивается? Причем опять-таки бороться предстоит на стороне Добра. Немного однообразно, не правда ли? Сразу вспоминается замечательный **Dungeon Keeper** с его добрыми рыцарями, которых мы травили газом, тыкали ножиками и вообще, издевались над олицетворением Добра по-всякому. Здесь такого не предвидится – наши враги сплошь последние гады, среди которых можно выделить такие замечательные персонажи, как Grand Inquisitor и Dark Lord; последний родом аж из седьмого тысячелетия.



Вторым, помимо жанра, необычным моментом станет, очевидно, графика. Специально разработанный для игры трехмерный движок позволяет рендерить объекты, пересчитывать тени и накладывать несколько источников света в реальном времени, что вполне в духе времени – такой вот каламбурчик. Большинство объектов, следуя канонам жанра квест, можно поднять, покрутить, и, в случае очевидной пользы объекта, прикарманить.

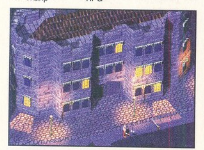


Множество загадок, раскиданных по уровням, разгадываются несколькими способами, что также повышает интерес к игре. Но основное отличие игры от всех предыдущих заключается в следующем. Каждый раз, когда игра будет начинаться заново, характеры всех персонажей будут генерироваться случайным образом, что несомненно открывает перед игрой большие перспективы, поскольку играть, выходит, можно каждый раз практически в новую игру.

Стоит отметить также, что помимо замечательного графического исполнения, **Of Light & Darkness** может похвастаться отменным звуком.

Baldur's Gate

Разработчик	Bioware
Издатель	Interplay
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	RPG



Не сильно известная компания *Bioware* готовит к выпуску очередное виртуальное переложение AD&D под названием **Baldur's Gate**. Жанр новой игры – Role-Playing, что можно рассматривать как дань моде. Изометрическую проекцию, в которой выполнен продукт, тоже. После **Diablo** и, главное, **Fallout'а** довольно сложно изобразить что-то новое в затасканном жанре, но парни из *Bioware* обещают.

Отличаться от всех вышеперечисленных игр, ставших уже классикой, **Baldur's Gate** будет в первую очередь тем, что основана на своде правил не очень популярных у нас AD&D. Упор в подобных играх делается не на богатые сетевые возможности (**Diablo**) и не на футуристический сюжет (**Fallout**). Игра по всем правилам дает сгенерировать собственный персонаж, которому разрешается гулять по полям и городам, разговаривать и сражаться с врагами. Но все это, следуя правилам AD&D.

Огромный мир, созданный умельцами из *Bioware*, представляет собой смесь полностью трехмерных пейзажей, аккуратно созданных построек (весьма красивых, надо сказать) и множества персонажей, у каждого из которых свой собственный уровень интеллекта, характер, способности и т. д.

Помогать в битвах и просто не давать заскучать нам будут пять заранее выбранных попутчиков (выбор широк – список доступных помощников содержит порядка двух десятков наименований), которыми может управлять компьютер или сам игрок. Битвы и похождения происходят в реальном времени, поэтому помощь управляемых компьютером соратников в сражении будет далеко не лишней. Сражаться же нам предстоит со множеством тварей (в игре обещано более полусотни разновидностей монстров), среди которых зомби, огры, приведения, ожившие скелеты и прочие приятные существа.

Помимо основной сюжетной линии, в рамках которой нам предстоит что-то искать, выполнять различные задания и прочее, в игре имеется невероятное количество второстепенных квестов, за выполнение которых, само собой, начисляются очки, но на исход основной игры они не влияют.





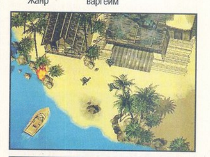
Режим multiplayer позволяет играть по локальной сети или Интернет шести игрокам одновременно, и, как не трудно догадаться, все участники будут на одной стороне, своего рода cooperative. В любое время к игре может подключиться один из участников и начать управлять «незанятым» персонажем. В том случае, если игрок выходит из игры, за освободившегося героя будет думать компьютер.

Разработчики обещают выпуск новых наборов дополнительных миссий через некоторое время после выхода самой игры. Наборы миссий будут включать в себя, помимо новых заданий, новые персонажи.

К достоинствам **Baldur's Gate** можно отнести достаточно качественную графику – 16-bit при разрешении 640х480, смена дня и ночи и атмосферные осадки прилагаются, а также впечатляющие, саундтреки, коих насчитывается более двух десятков.

Army Man

Разработчик	3DO
Издатель	3DO
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	варгейм





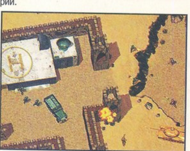
Army Man принадлежит к числу тактических варгеймов, которые набирают сейчас все большую популярность. Достаточно вспомнить **Close Combat**, изданную *Microsoft*, **Myth** и **Gettysburg!** Сида Мейера. Протоптанной ими дорожкой двинула и *3DO*.

Принцип **Army Man** несколько отличается от всех предыдущих игр. К месту боевых действий заранее выбранные войска доставляются при помощи нескольких видов техники, которая в случае чего может также обеспечить прикрытие. Для перевозки можно использовать транспортные вертолеты, джипы, танки и т. д. Высадив бойцов на местности, транспорт возвратится за ними уже после окончания битвы. В игре есть несколько интересных нововведений, например, возможность оживлять павших бойцов. Если данный режим активирован, то, погибнув в бою, наш солдат через некоторое время вернется в строй, но уже, правда, далеко от места боевых действий – на базе.



Следующий интересный момент. Игра может вестись как в action-режиме, так и в стратегическом. В первом случае доставившее бойцов к месту событий транспортное средство может принять участие в битве, если, конечно, имеет на своем борту вооружение. В случае, если вы-

бран стратегический режим, транспорт, сделав свое дело, поле боя покидает и возвращается только по окончании сражения. Также в этом случае исключена огневая поддержка артилерии.



Боевых единиц в игре великое множество – легкая и тяжелая пехота, пулеметчики, воины с базуками, с огнеметами, инженеры, танки, вертолеты и т. д.

Наравне с одиночной игрой в **Army Man** имеется multiplayer. Здесь есть возможность играть через модем, сеть или вдвоем на одном компьютере – режим split-screen.

Графика в игре – лучшая в своем роде. Помимо великолепных пейзажей, которых в игре великое множество – начиная от пустыни и заканчивая Альпами, очень симпатично выглядят боевые единицы, созданные при помощи 3D Studio MAX.

SWING

Разработчик	Software 2000
Издатель в России	Дока
Выход	февраль 1998 г
Жанр	логика



SWING – логическая игра немецкой фирмы *Software 2000*. Работы по ее локализации ведутся в данный момент зеленоградской компанией **ДОКА**. Игра в основном про разноцветные шарики и про то, как они весело падают и временами взрываются на глазах у *игромана*. Отличается игра очень симпатичной и стильной SVGA-графикой – разрешение 640x480. Присутствует 16-битный стереозвук (11 треков) и звуковые спецэффекты. Обещаны также впечатляющие графические спецэффекты.

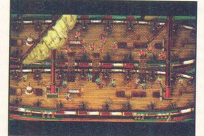


Уровней в **SWING** насчитывается свыше сорока пяти, четыре уровня сложности, а также планируется режим multiplayer и режим split-screen. Не исключено, что в скором будущем в лице **SWING'а** мы найдем достойного пожирателя свободного времени (не хуже «Тетриса»).

Клуб «Game Galaxy»

CORSAIRS

Разработчик	K&K Studio Акелла
Издатель	Акелла
Выход	2-3 квартал 1998 г.
Жанр	RPG + стратегия в реальном времени (RTS)



Фирма *Акелла*, известная своими хорошими игрушками и весьма активной борьбой с пиратством, готовит к выпуску новую игру, поднимающию российскую игровую индустрию на принципиально новый уровень. Системные требования игры достаточно низки, а качество не поддается описанию. Сюжет игры интересен – в старинном городке на побережье начинается регата на парусниках, приз которой достаточно необычен – сказочный корабль-лебедь.





Но регатой состязание можно назвать с трудом: миссии включают в себя возможность абордажа с целью захвата матросов, переходящих на вашу сторону при удачном завершении атаки. Захват кораблей позволит вам также разжиться различными полезными в хозяйстве артефактами, дающими дополнительные взможности – повышение дальности выстрелов, усиление жизненных сил юнитов, повышение защиты, восстановление повреждений и т. д. Игра кроме поддерживания 3D-ускорителей может использовать шину AGP и возможности процессора Pentium II. Уже первая демоверсия игры вызывает восхищение – детализация некоторых трехмерных обьектов, в частности, кораблей и монстров (а как же без них, любимых) будет очень подробной за счёт технологии, сходной с воксельной – cub-технологии, разработанной той же фирмой. Разработчики также уважили физические законы: многое в игровом мире похоже на настоящее – ядро летит по реальной траектории, волны соблюдают волновые законы (простите за каламбур), при загруженности корабль оседает. Все юниты универсальны (в отличие от игр типа **WarCraft**) – каждый может как стрелять из пистолетов, так и, допустим, рубиться на саблях. Также предусмотрены различные виды ядер. Надеемся что разработчики смогут окончательно реализовать всё задуманное. Попутного ветра !!!

Виктор Красиков

НОВОСТИ

Пока не слишком много фильмов снимается на основе идей популярных игр. Но одного фильма ожидают практически все уже очень давно. Речь идет о экранизации игры **Doom**. К сожалению, компания *Universal Pictures*, которая еще в 1993 году приобрела права на **Doom**, так их и не использовала. Однако теперь фильм все же имеет шанс увидеть свет. В начале января права у *Universal* купила не менее именитая *TriStar Pictures*. И не отложила **Doom** до «лучших времен», а сразу наняла Рона Мита (Ron Mita) и Джима Мак-Клейна (Jim McClain) для адаптации идеи игры к большому экрану. Мит и Мак-Клейн уже имеют подобный опыт работы, недавно они вместе адаптировали для съемок полнометражного кинофильма старые телешоу «S.W.A.T.» Продюсерами фильма стали Дино Конте (Dino Conte) и Моэ Лоспинозо (Moe Lospinoso). Съемки картины начнутся ближе к концу этого года, сам фильм же появится только в 1999 году. К сожалению, никакие подробности сценария не разглашаются, известно только, что основное действие будет происходить на Земле.

***

По информации одного из голливудских журналов, **Variety**, уже известны актеры, которые исполнят роли главных героев в экранизации популярной игровой серии **Wing Commander**. Это Мэтью Лиллард (Matthew Lillard), Фрэдди Принц Младший (Freddie Prinze Jr.), Сафрон Борроуз (Saffron Burrows) и Элис Нил (Elise Neal).

В то же время, несмотря на то, что съемки фильма начнутся уже в конце января (они будут проходить в Германии и Люксембурге), пока не поступало никаких официальных сообщений по этому поводу от компании *Digital Anvil*, которая во главе с Крисом Робертсом (Chris Roberts) ведет проект.

Информационное агентство «Galaxy Press»

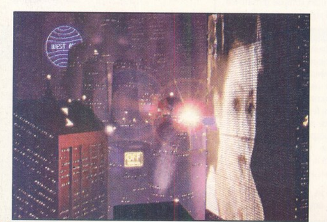
BLADE RUNNER



Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Virgin Interactive Entertantment
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	квест с элементами аркады
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 100 и выше.
Оперативная память – 16 Мб (рек. 32 Мб).
Видеоплата – 2 Мб.
Необходимый объем на жестком диске – от 177 Мб для игровых файлов, 15 Мб для временного файла и еще пространство для сохраненных игр (каждая отдельная «спасенка» занимает в среднем 500 Кб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Знание английского языка – необходимо (причем – выше среднего уровня).

Игра **Blade Runner** *создана на основе одноименного фильма, который, в свою очередь, создан по мотивам рассказа Ф. К. Дика. Рассказ тот называется «Do Androids Dream Of Electric Sheep?», и от него в фильме и игре осталась одна лишь общая идея.*
С точки зрения графики, игра выполнена на очень высоком уровне. Создателям удалось в полной мере перенести в свое творение весь видеоряд из фильма, принесшего в свое время заслуженную славу режиссеру Ридли Скотту.
Второй по значимости для квеста элемент – сюжет. Тут тоже все в полном порядке. Игра **Blade Runner** *– не продолжение и не повторение фильма, она представляет собой как бы побочное, параллельное повествование, не вступающее в конфликт с оригиналом.*
К недостаткам игры можно отнести, во-первых, отсутствие возможности включить субтитры, из-за чего в полной мере насладиться всеми перипетиями сюжета вы сможете только в том случае, если хорошо понимаете разговорный английский язык. Если же ваши знания не выходят за пределы курса средней школы, тогда ваше удовольствие будет несколько подпорчено, хотя, пользуясь предложенным ниже прохождением, вы благополучно дойдете до финала игры. Во-вторых, в игре есть такая штука, как VK-тест, позволяющий **Blade Runner** *определить, кто перед вами – человек или репликант. Эта головоломка – настоящий идиотизм, за который создателей стоит переехать трактором. В чем тут проблема, мы подробнее расскажем ниже.*
Подводя итог, можно сказать, что **Blade Runner** *– один из лучших квестов 1997-го года.*



Квест в реальном времени – что это такое?

Игра **Blade Runner** весьма необычна. Хотя, по большому счету, это – очередной полицейский квест с элементами аркады (бывалые *игроманы* припомнят сериал **Police Quest** от компании *Sierra*), но все события в игре протекают в режиме реального времени (так говорят ее создатели). Значит ли это, что перед нами – игра нового типа?

Отнюдь нет, просто на четырех дисках записана не одна, а, по сути дела, четыре игры. Впрочем, если быть совсем точным, то четыре варианта развития одного сюжета. Причем каждый раз, когда вы выбираете «New Game», компьютер произвольно выбирает один из этих вариантов. Это означает, что, во-первых, окончание будет всегда разным, во-вторых, некоторые ситуации могут вам или не встретиться вообще, или же эти ситуации будут развиваться по-другому.

Более того, несмотря на заявления создателей, второстепенные персонажи игры не обладают каким-то особым искусственным интеллектом и не могут мешать вашему герою. Да, действительно, они имеют привычку иногда менять свое местонахождение, отлучаясь на определенное время из того места, где должны были бы находиться, но этим все и заканчивается.

Сюжет

На Земле прогремела очередная война, после которой произошли глобальные перемены – вымерли почти все животные, а те, что остались, стали всеобщими любимцами и самым дорогим товаром.

Однако генная инженерия стала настолько совершенной, что появилась возможность создавать искусственные живые существа, и многие находчивые коммерсанты тут же занялись бойкой торговлей искусственными животными.

Но, разумеется, на животных дело не остановилось. Гениальный специалист по генной инженерии по имени Тайрелл (Tyrell) решил присвоить себе роль Господа Бога и начал самое настоящее массовое производство искусственных людей.

Впрочем, словосочетание «искусственный человек» по отношению к созданиям Тайрелла не применяется. Их предпочитают называть по-другому – репликант. Благодаря усилиям своих создателей, репликанты постепенно стали совершеннее (по крайней мере, в чисто физическом отношении) настоящих людей. Ничего хорошего из этого, естественно, не вышло – известно, что человек не любит того, чего боится, а боится того, что его совершеннее. В результате отношение к репликантам у людей сложилось крайне негативное.

Впрочем, до поры до времени ни к чему худому это не приводило, поскольку репликанты использовались для освоения дальнего космоса и выполнения заданий высокой степени риска на иных мирах. На Земле же всякое использование репликантов было запрещено. Но вот однажды на дальней планете произошло кровавое восста-

Возможные проблемы

Если игра у вас приостановится (после прилета вашего спиннера в очередной район или после смены диска), то попробуйте нажать `Esc`. В большинстве случаев это восстановит нормальную работу программы.



ние репликантов. Уничтожив управлявших ими людей, они совершили дерзкий побег на Землю. Зачем? Простому обывателю это неважно и неинтересно. Он понимает только одно – рядом с ним на улице может оказаться существо, способное убить его в одно мгновение. И обыватель требует ответных мер от правительства.

Что ж, меры были приняты – из агентов полиции набрали специальные отряды, члены которых получили прозвище «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner). Оно как нельзя лучше отражало специфику их работы – или ты успеешь обнаружить репликанта в толпе (а это сродни поиску пресловутой иголки в стоге сена) и выстрелить первым, или это сделает репликант. Кстати, применение оружия жестко регламентировано – «Бегущий» может (и должен) стрелять по репликанту, но не имеет права стрелять по людям. А отличить тех и других внешне не представляется возможным. Единственный способ это сделать – предложить подозреваемому тест Voigt-Kampff. Суть его в том, что собеседнику задаются определенные вопросы, и по мимолетным подергиваниям глаза определяется его реакция на вопросы. Дело в том, что психология репликанта и человека различна – например, большинству людей и в голову не придет убивать себе подобных или немногих выживших животных, а для репликанта тут никаких моральных проблем (и, следовательно, соответствующих реакций глаза) нет.

Однако так ли уж плохи репликанты? Почему они стремятся на Землю? Чего ищут на негостеприимной для них планете?

Они ищут жизнь. Гений Тайрелл создал их плоть совершеннее человеческой, но не столь долговечной – по прошествии четырех лет органические ткани репликанта разрушаются, и он умирает. Но ведь это несправедливо – репликант не робот, он живой, он чувствует и понимает, он способен вместить в себя Вселенную, не уступающую человеческой; Вселенную, в которой есть место далеким мирам с их странной красотой, звездам, пусть холодным, но все же таким притягательным... Даже любовь и сострадание не чужды репликантам. И потому они хотят продлить свою жизнь. Любой ценой. Пусть даже и ценой жизни своих создателей.

Но люди этого не понимают и не пытаются понять. Для них репликант – бездушная машина, которой отказано даже в праве умереть. Недаром смерть репликанта от руки Blade Runner не называют убийством или ликвидацией, ее называют уходом на отдых.

Мир игры

По просторам Лос-Анджелеса ваш герой может передвигаться в полицейской машине – спиннере (Spinner). Чтобы забраться в спиннер, просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. В спиннере вы увидите карту города с доступными для вашего посещения районами. Чем дальше продвинется ваше расследование, тем больше районов вы сможете посетить.

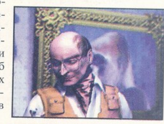
Для посещения района вам надо лишь выбрать точку назначения – все остальное сделает бортовая навигационная система.

Прибыв на место, установите режим, в котором Мак-Кой будет разговаривать со встречными людьми. Это можно сделать в меню OPT (для вызова меню нажмите Esc или сделайте левой щелчок мышью на фигуре вашего героя). Режимы разговора отображаются в виде пяти кнопок внизу (четыре – с лицом Мак-Коя и пятая – со знаком вопроса).

Все собранные вами в разных районах города улики и факты накапливаются в KIA (Knowlege Integration Assistant). Это – ваш миникомпьютер, который анализирует полученную информацию и сортирует ее. Собственно говоря, прохождение игры – это сбор всех возможных улик и их систематизация в KIA. Для того, чтобы KIA мог обработать обнаруженную улику или предмет, вам надо войти в миникомпьютер (Esc или левый щелчок мыши на фигуре Мак-Коя) и там щелкнуть мышью на данной улике или предмете. Узнать, какие улики рассмотрены вашим компьютером, а какие – нет, можно по отметкам напротив каждой из них. Если отметка (галочка) есть, то данная улика компьютером еще не рассмотрена.

В вашем расследовании вам очень сильно поможет Esper – анализатор видеоизображений. Добытые вами изображения с видеодисков и фотоснимков вводятся в Esper, после чего вы можете увеличивать отдельные участки изображения. Для этого щелкните на нужном вам изображении. Оно займет весь экран, и вы сможете выделять на нем те участки, которые хотите рассмотреть поближе. Нажмите левую клавишу мыши и тащите курсор в сторону – появится прямоугольник, который и будет увеличенным участком. Чтобы вернуться к первоначальному изображению, щелкните правой клавишей мыши. Надо заметить, что поиск улик с помощью Esper – дело довольно-таки трудное, требующее определенного навыка.

Кроме Esper, вам поможет и основной компьютер (Mainframe) в Управлении полиции. Вы переписываете в него всю добытую вами информацию, а в обмен получаете информацию, собранную другими агентами. Существует способ утаить некоторые из найденных вами улик, но для этого вам необходимо кое-что изменить в KIA.



Некоторую важную информацию вы получите также и от Дино Клейна (Dino Klein), эксперта-криминалиста, находящегося в лаборатории в Управлении полиции. Он сможет проанализировать кое-какие из добытых вами вещей, что подскажет вам дальнейшее направление для расследования.



Важную роль играет также и квартира вашего героя. Во-первых, там живет его собака Мэгги (Maggie), которую, кстати сказать, нужно периодически кормить. Во-вторых, там имеется еще один прибор Esper на



случай, если вы не хотите анализировать некоторые из полученных снимков в Управлении полиции. Дело в том, что один из снимков может поставить Мак-Коя в весьма щекотливое положение (снимок лунного челнока). В-третьих, на квартиру детектива могут позвонить и оставить важные для его будущего сообщения. В-четвертых, Мак-Кою где-то нужно время от времени спать, иначе можно и здоровья лишиться.

Управление

Для передвижения по экрану просто наведите курсор белого цвета на нужное место и щелкните левой клавишей мыши.

Если же курсор стал вдруг зеленого цвета, то вы можете совершить какое-то действие – взять предмет, осмотреть что-нибудь, нажать на кнопку и т. д.

Если курсор станет синего цвета, то вы можете перейти на следующий экран, войти в дверь или сесть в свой спиннер.

Щелкнув левой клавишей мыши на фигуре Мак-Коя, вы вызываете меню игры или KIA. Это также можно сделать, нажав Esc.

Если хотите прибегнуть к помощи оружия, то щелкните правой клавишей мыши. Ваш герой достанет оружие. Наведите курсор на врага. Когда курсор станет красным, вы можете стрелять.

Прохождение

Поскольку **Blade Runner** – квест в реальном времени, то некоторые события во время вашего прохождения игры могут произойти не в той последовательности, какая изложена в моем прохождении. Обычно, если мне удавалось выявить такие места, я об этом специально сообщал. Однако есть определенная доля вероятности, что некоторые из подобных мест я пропустил. Поэтому, если вы не можете куда-то пройти или что-то сделать, то просто покиньте данный район, потом вернитесь в него – и так несколько раз, пока у вас все не получится. Кроме этого, некоторые мелкие детали (улики) вообще могут вам не встретиться. Не волнуйтесь: если вы будете следовать моим советам, то игру благополучно пройдете.

Но перед тем, как перейти непосредственно к прохождению, еще один маленький совет, проверенный на собственном опыте – сразу после начала игры щелкните левой клавишей мыши на Мак-Кое. В меню OPT щелкните на «Load» и выберите «New Game», далее – уровень сложности «Easy» (изначально (по умолчанию) уровень сложности игры всегда стоит на «Medium»). Зачем это нужно? На легком уровне вы получите неограниченный запас денег и патронов. Кроме того, вас будет довольно сложно убить, а вот враги будут умирать быстро. На других уровнях сложности у вас могут возникнуть проблемы с точностью и быстротой стрельбы, если только вы не обладаете хорошей реакцией.

Первое действие

Магазин по продаже искусственных животных

С прилета на это место и начинается игра. Поговорите с полицейским. Потом щелкните на красной пожарной колонке (она торчит из асфальта немного правее входной двери) и на баке для мусора (он расположен правее пожарной колонки). Далее подберите хромированный кусок металла (вы его увидите – белый предмет, лежит на асфальте левее вашего спиннера). Наведите курсор на входную дверь и, когда он станет зеленого цвета, щелкните на двери. Далее дважды щелкните на людях слева от полицейской заградительной линии (это надо сделать в последнюю очередь). Теперь наведите курсор на входную дверь и, когда он станет синим, щелкните.

Оказавшись внутри, обратите внимание на отпечатки ног (это произойдет автоматически), потом сдвиньте Мак-Коя немного левее. Теперь пошарьте курсором на том участке пола, где ваш герой стоял в самом начале. Вы обнаружите гильзы. Настало время потолковать с хозяином. Говорите с ним до тех пор, пока не исчерпаете все темы разговора. Щелкните на видеокамере (она свисает с потолка, и на ней горит красный огонек). Поговорите с хозяином – и он вам даст диск с записями камеры.

Идите в глубину комнаты к столику рядом с занавеской. Возьмите игрушечную собаку и конфету (candy bar). Щелкните зеленым курсором на картине, висящей на стене позади стола. Подберите предмет на полу перед столиком. Выходите на улицу.

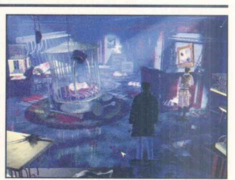
Поговорите с офицером полиции три раза. Потом загляните в ваш KIA и там пощелкайте на все новые ссылки (они отмечены галочками). Вообще же возьмите себе за правило – перед «уходом» из каждого нового района проверяйте все новые улики.

Садитесь в спиннер и на экране выберите китайский квартал (China Town).

Китайский квартал

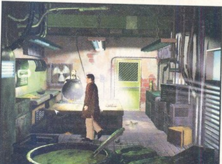
Зайдите в меню OPT в вашем KIA и выберите пользовательский режим ведения разговора (вопросительный знак).

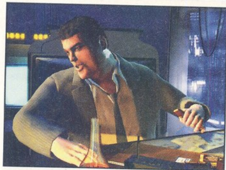
Поговорите с человеком в красном пиджаке. После него поболтайте с хозяином заведения, используйте все варианты. Далее идите внутрь кафе, на кухню. Там стоит повар. Сохраните игру и побеседуйте с ним. Когда повар попытается облить вас супом, у вас будет пара секунд, чтобы щелкнуть мышью на правой стороне экрана. В этом случае Мак-Кой прыгнет и увернется от супа. После этого повар бросится наутек, а вам стоит немедленно пустится вдогонку. Если же вдруг у вас не получится увернуться от супа, и вы на нем поскользнетесь, то восстановите игру, т. к. в этом случае вы не успеете догнать повара до того, как он скроется за закрытой дверью. Если же все прошло хорошо, то есть вы избежали супа и быстро последовали за поваром, то, выбежав из кухни, заверните за угол, куда





скроется повар. Вы окажетесь во дворе и увидите нищего, копающегося в мусорном контейнере. Пока что не обращайте на него внимания, а бегите в дверь. Окажетесь внутри здания. Поднимитесь по лестнице справа и идите в дверь. Вы окажетесь в коридоре, который заканчивается закрытой дверью. Тут вам предстоит встретится с поваром. У вас есть два варианта действий:





– уложить повара. При этом вы ничего хорошего не добьетесь, сможете только его идентифицировать, так что не советую этого делать;

– убрать пистолет и попытаться поговорить с поваром (если вы не уберете пистолет, то он нападет на вас со своим тесаком, даже если вы и не будете стрелять). После разговора с вами повар благополучно убежит, а ваши шансы закончить игру в обществе любимой девушки возрастут.

Вернитесь на улицу, где стоит мусорный контейнер, и покопайтесь там. Вы найдете номерной знак от автомобиля. Теперь вернитесь на улицу перед кафе, сядьте в ваш спиннер и летите в Управление полиции (Police Headquarters).

Управление полиции

Сначала спуститесь на этаж с терминалом основного компьютера и прибором Esper. Зайдите в комнату, щелкните на маленьком экране справа, чтобы загрузить в компьютер собранную вами информацию и получить данные от других агентов. Далее щелкните на большом экране (прибор Esper). Получите два изображения.

На одном из них – открытая дверь, в которую входят два человека. Увеличьте тут лицо первого человека. Потом увеличьте левую ногу этого человека. Теперь переходим к машине, которая стоит на заднем плане. Сначала увеличьте ее саму, потом увеличьте ее номерной знак (для этого вам надо выделить узкий прямоугольник посередине бампера машины). Таким образом, вы получите четыре снимка после обработки этого изображения.

На втором изображении видна клетка и хозяин магазина. Увеличьте столик в дальнем конце комнаты – и получите снимок меню. Далее увеличьте участок у правого края клетки (где видна нога) и получите снимок лица Люси. Теперь увеличьте участок, где видна нога Люси, но только теперь выделяйте не вертикально стоящий прямоугольник, а горизонтально лежащий. Получите снимок ноги Люси с украшением. Таким образом, у вас теперь окажется семь снимков после обработки двух изображений.

Войдите в меню KIA и просмотрите все новые отметки во всех категориях. Идите в лабораторию и там щелкайте на окне, за которым стоит Клейн. Когда вы исчерпаете все варианты разговора, снова загляните в KIA и просмотрите все новые отметки. Вернитесь в комнату основного компьютера и снова подключитесь к нему. Проверьте полученную информацию. У вас теперь должны появиться протоколы допроса подозреваемого Грегориана А и В (Gregorian interviews A и B) под иконкой с изображением оружия. Щелкните на них, потом идите к лифту, доберитесь до этажа, где находится тир. Обратите внимание на лежащий в пепельнице окурок (щелкните на нем). Идите в тир. Поговорите с человеком за окном, достаньте пистолет и идите направо. Тир представляет собой несколько декораций в виде улиц города, где периодически появляются желтые фигуры. Вам надо стрелять только по тем из них, у которых в руках синие штуки – оружие. Не стреляйте по другим! Учтите, что для успешного прохождения игры на уровнях сложности выше легкого вам необходимо добиться высокого рейтинга (около пятидесяти очков). Иначе вы потом не успеете прикончить врагов

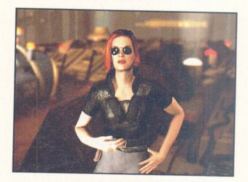


(полицейских, крыс и репликантов). Проверить ваш рейтинг вы сможете, когда выйдете со стрельбища. Для этого щелкните на мониторе справа сверху. Кстати, обратите внимание на имя одного из полицейских – Deckard. Это тот самый Деккер, которого играет в фильме Харрисон Форд. Правда, вы с ним никогда лицом к лицу не встретитесь.

Теперь спуститесь на лифте на самый нижний этаж. Сохраните игру. Войдите в меню OPT и там установите режим разговора на знак вопроса. Теперь поговорите с пленником. Переберите все темы для разговора и потом примените VK-тест.

Вы увидите изображение прибора. Сначала щелкните на красной кнопке для автоматической калибровки машины. Далее посмотрите на кнопки справа. Назовем их для простоты 1, 2 и 3, считая слева направо. Нажимая на эти кнопки, Мак-Кой задает подозреваемому вопросы разной степени напряженности – от низкой (кнопка 1) до высокой (кнопка 3).

Во время ответов следите за двумя индикаторами слева. Если стрелка верхнего индикатора начнет смещаться вправо – перед вами, скорее всего, человек. Если же стрелка нижнего индикатора начнет смещаться вправо, то перед вами, скорее всего, репликант. Центральный индикатор показывает общую реакцию подозреваемого на тест.



Ваша задача – чередуя вопросы, найти правильную комбинацию вопросов разной степени напряженности так, чтобы при этом реакция подозреваемого не перешла установленного при калибровке прибора предела, иначе тест прервется. Вопросы высокой степени напряженности быстро выводят подозреваемого из себя, а вопросы малой степени напряженности просто не дают точных результатов. Кроме этого, тест автоматически прерывается после десяти вопросов. Повторить тест вы не сможете.

Вроде все логично? Но это только на словах. На деле же эта задача – сплошная нервотрепка. Дело в том, что для каждого подозреваемого вам придется

находить новую последовательность вопросов, более того – при каждом новом прохождении игры все эти последовательности генерируются заново. Иногда, правда, случается так, что одна последовательность действует для всех



подозреваемых, но это – большая редкость.

Таким образом, решить головоломку с VK-тестом можно только следующим образом: предварительно сохраниться, потом испробовать одну комбинацию вопросов. Если она окажется неудачной – восстановить игру и все проделать снова. И так – до самого победного конца. Единственное, что могу вам сказать точно – первые шесть вопросов нужно задавать следующими кнопками (напоминаю, кнопки считаем слева направо): 1, 1, 2, 2, 3, 3. Ну а дальше – дерзайте.

Вернемся к прохождению игры. Когда разберетесь с вашим подопечным, поднимитесь на крышу здания, сядьте в спиннер и летите домой.

Квартира Мак-Коя

Первым делом надо покормить Мэгги. Для этого щелкните на стойке чуть левее входной двери. Теперь идите в следующую комнату и проверьте ваш автоответчик. Если вы убили повара, то кто-то упомянет слово «Rath», если же вы отпустили повара, то вам позвонит Люси и поблагодарит. Щелкните на кровати, чтобы поспать. Начнется мультик.

Второе действие

В корпорации Тайрелл

Поговорите с охранником у пульта и получите диск с видеозаписью. Войдите в дверь справа. В следующей комнате на полу справа от двери лежат два предмета – украшение в форме стрекозы и брошюра. Впрочем, иногда брошюры может и не быть. Щелкните на мониторе чуть правее двери – и узнаете, что кто-то пытался получить доступ к базе данных корпорации. Далее вернитесь в комнату, из которой пришли. Возле охранника стоит Кристал (Crystal). Поговорите с ней, и узнаете некоторые подробности расследуемого ею дела. Выходите и отправляйтесь в Управление полиции.

Управление полиции

Идите в комнату с прибором Esper, загрузите в основной компьютер собранную вами информацию. Воспользуйтесь Esper: в нем появится новое изображение из того видеодиска, который вам дал охранник в корпорации Тайрелла. Увеличьте собаку, стоящую слева на заднем плане, увеличьте ее ошейник – и увидите там надпись «Rikki». Далее увеличьте лицо Садика (Sadik, репликант-преступник) и его левую руку, держащую бомбу. После него переходите на ящик (он такой решетчатый). Таким образом, вы получите четыре снимка после обработки этого изображения. Зайдите в KIA и просмотрите все новые отметки. Отправляйтесь в корпорацию Тайрелла.

Корпорация Тайрелла

Войдите в дверь справа от охранника. В следующей комнате (где вы нашли украшение) снова воспользуйтесь монитором справа от двери – и получите структуру молекулы ДНК (DNA). Войдя в дверь, окажетесь в комнате, где было совершено убийство. Поговорите с фотографом, потом осмотрите труп. Получите проволоку. Поднимите упаковку от пищи с пола. Осмотрите мертвых животных. Повернитесь к выходу и внимательно осмотрите пол слева. Получите собачий ошейник. Выходите из комнаты и идите туда, где сидит охранник. Поговорите с ним обо всем, спросите о Тайрелле. Он вам скажет, чтобы вы связались с личным секретарем босса. Отправляйтесь в Управление полиции.



Управление полиции

Спуститесь на первый этаж (не в подвал) и там поговорите с Гуззой (Guzza) в его офисе (для этого вам надо пройти в нижнюю часть экрана). Он согласится договориться о встрече с Тайреллом. Если же в офисе Гуззы не окажется, тогда возьмите бумагу со стола (order receipt). Идите на этаж, где расположено стрельбище. Щелкните на ящике, лежащем на полу. Потом щелкните на человеке за прозрачным экраном. Говорите с ним до тех пор, пока он не даст вам еще одну бумагу (shipping form). Вернитесь в офис Гуззы, теперь он будет на месте. Поговорите с ним.

Если же Гузза был в офисе с самого начала, вам придется заглянуть сюда еще раз, чтобы взять бумагу (см. выше).

Теперь отправляйтесь в корпорацию Тайрелла.





Корпорация Тайрелла

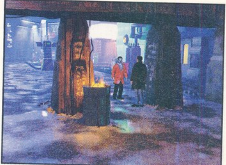
Вы встретитесь с Рэйчел, новейшей моделью репликанта, которая потом станет пассией Деккера (подробнее об этом рассказано в фильме). Потом у вас будет возможность перекинуться парой слов и с самим Тайреллом.

После этого вам стоит посетить свое жилище.

Квартира Мак-Коя

Войдите в KIA, проверьте все новые отметки. Проверьте также ваш автоответчик. Щелкните на экране телевизора, чтобы узнать еще кое-что.

Отправляйтесь в район Animoid Row (он появился теперь на вашей карте).



Район Animoid Row

Первым делом сохраните игру. Теперь побеседуйте с продавцом рыбы (его лавка расположена снизу справа, над ней вместе рекламного щита висит чучело меч-рыбы). Если вдруг продавца нет, просто подождите немного – он периодически исчезает в недрах своей лавки.

Теперь поговорите с продавцом змей (верхний правый угол экрана). Говорите с ним до тех пор, пока он не рассердится и не расскажет о продавце оружия Бобе по прозвищу «Пуля» (Bullet Bob). Поговорите с владелицей магазинчика с изображением стрекозы. Купите браслет с именем вашей собаки Мэгги. Если клетка со скорпионами выставлена на прилавке, потормошите ее два раза – узнаете кое-что интересное о самом себе. Если клетки нет, то вернитесь сюда немного позднее, она должна появиться.

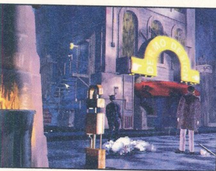
Идите налево, далее зайдите в магазин Боба (вы его сразу увидите). Перед тем как войти, обязательно зайдите в меню OPT и установите режим разговора на вопросительный знак.

Поговорите с Бобом и при первой же возможности проведите VK-тест. Далее дайте Бобу кое-что переделать в вашем KIA. Теперь вы сможете выделять определенные улики и факты при помощи правого щелчка мыши. При этом данная улика будет выделена яркой полосой. Во время обмена информации с основным компьютером в Управлении полиции эта улика не поступит в компьютер, и полиция о ней не узнает. Это окажется очень важно немного погодя, когда вашего героя подставят. Но об этом мы поговорим в свое время.

Продолжите разговор с Бобом. У вас появится возможность купить новые патроны, более мощные, чем те, которые у вас есть. Если вы играете на среднем или сложном уровне и у вас не хватает денег, не отчаивайтесь – вы сможете получить эти патроны позднее, причем задаром, но только их будет довольно мало.

Если вы играете на легком уровне сложности, то купите патроны, загляните в KIA и там щелкните на новых патронах. Теперь вы будете стрелять ими.

Выходите на улицу, идите в заведение Hawkers' и поговорите там с женщиной. Потом идите вниз и поговорите с барменом дважды, чтобы заказать выпивку. Далее идите направо, щелкните зеленым курсором на человеке под вывеской с алмазами и поговорите с ним. Он имеет неприятную привычку частенько отсиживаться черт знает где. Если его не видно, выйдите на основную улицу (там, где стоят лавки торговца рыбы и продавца змей), потом



снова вернитесь. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не подловите нужного вам парня. Поговорите с ним и поинтересуйтесь драгоценностями (jewelry).

Попробуйте поговорить с ним еще разок, иногда для этого надо временно отойти и подойти чуть позже. В любом случае негодяй вытащит фотоаппарат и ослепит вас вспышкой. Хватайте аппарат и бросайтесь за ним. Выстрелом разбейте замок на решетчатой двери, спуститесь в люк. Щелкните зеленым курсором на оружии, на ящиках, которые там увидите. Идите по туннелю справа, потом поднимитесь по лестнице на улицу. Преступник окажется рядом, но тут появится ваша соперница – агент Кристал Стил. Далее возможны два варианта развития событий: или Стил автоматически пристрелит беглеца, или арестует его. В любом случае лавры достанутся не вам.

Возвращайтесь на основную улицу, садитесь в спиннер и летите к себе домой.

Квартира Мак-Коя

После обработки пленки из фотоаппарата у вас окажется два снимка. На первом будут изображены два человека, беседующие у стойки бара в Animoid Row, а вот со вторым снимком может быть два варианта – либо там будет лицо женщины, либо человек, у которого в руке зажата чешуйка, стоящий к зрителю спиной. На первом снимке сперва увеличьте лицо человека. Потом увеличьте изображение видекамеры (вы ее обнаружите по красному огоньку над полкой с бутылками). На втором снимке либо увеличьте лицо женщины, либо – руку человека, в которой, как я уже говорил, будет зажата чешуйка.

Войдите в KIA и щелкните правой клавишей мыши на фото Мак-Коя, таким образом спрятав его. Не забудьте просмотреть все новые отметки в KIA.

Покормите собачку и летите в Управление полиции.

Управление полиции

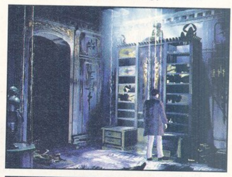
Если до сих пор вы не взяли бумагу (order receipt) со стола Гуззы, то сейчас самое время все исправить. В этом случае не забудьте сходить на стрельбище и, щелкнув на ящике на полу, у человека за стеклянной перегородкой получить новую бумагу (shiping form). Если же все сделали раньше, то можете об этом не думать.

Теперь идите к основному компьютеру и обменяйтесь с ним информацией. Не забудьте выделить правым щелчком мыши те факты, которые хотите скрыть. Их количество значения не имеет, но все же кое-какую информацию своим коллегам вы должны предоставить.

Поднимитесь на крышу и летите в DNA Row.

Район DNA Row

Стоя рядом с горящей бочкой, войдите в меню OPT и установите режим разговора на знак вопроса. Постойте на месте и подождите. Появится человек в красном пиджаке, с которым вам надо два раза поговорить. Действуйте быстро, т. к. он на месте не стоит и быстренько может уйти. Кроме этого, не спутайте его с еще одним человеком в красном пиджаке: у того будет в руках трость. Далее идите вверх экрана и войдите в зеленое здание. Поговорите там с человеком обо всем и выходите на улицу. Идите к горящей бочке, от нее идите налево. Сохраните игру! Сейчас





будет неприятное место. Вытащите пистолет.

Войдите в здание Dermo Design, выстрелом разбейте наручники пленника. Быстро переведите курсор влево, он превратится в стрелку. Выходите на улицу и посмотрите, чтобы пленник тоже вышел. Если он не выйдет, то восстановите игру и все сделайте заново (очень важно, чтобы человек выскочил из здания). Если это произошло, то уберите пистолет и щелкайте курсором на нижнем крае экрана. Выйти за предела экрана вам не дадут, но, если вы окажетесь рядом с нижним краем, то благополучно переживете взрыв.

Поговорите с умирающим. Поговорите с прибывшем на место полицейским. Вернитесь во взорванное здание, осмотритесь. Выходите на улицу и поднимитесь по лестнице слева от входа. Когда окажетесь в комнате, щелкните на манекенах – и получите конверт. Проверьте автоответчик справа от манекена (вам стоит немного отодвинуть Мак-Коя влево, тогда удастся щелкнуть на автоответчике). Выходите на улицу. Если вам снова встретится человек в красном пиджаке, спросите его о взрыве. Если же он вам не встретится, то не тужите – ничего страшного. Идите направо и вверх. Посетите снова зеленое здание. Установите режим диалога на вопросительный знак.

Говорите с человеком до тех пор, пока у вас не появится возможность выбирать свои вопросы. Спросите его обо всем. Если вы же не выставите режим разговора на вопросительный знак, то некоторых вопросов задать не сможете.

Выходите на улицу и идите в аллею, расположенную чуть слева от здания. Окажетесь на новой улице. Войдите в здание Bradbury Building (кстати, это место было в фильме, помните?). Пройдите холл, а когда подниметесь по лестнице, то поверните направо. Пройдите по комнатам и в той, где стоит оборудование, щелкните левой клавишей мыши на кабеле (power strip) на полу. Питание восстановится, и вы сможете получить распечатку. Теперь идите в ванную, где с потолка ручьями льется вода. Поднимитесь по лестнице. В следующей комнате разбейте стекла в шкафу (щелкайте на них мышью) и поднимайтесь по этим «ступеням» на крышу.

Вас ждет мультик.



Третье действие

В квартире репликантов

Когда останетесь один, щелкните зеленым курсором слева от окна, чтобы пододвинуть стул к этому месту и перепилить ваши путы. Подберите предмет под другим стулом, потом идите к кровати. Возьмите куклу и еще один предмет из-под подушки. На дальнем краю кровати возьмите фотографию лунного челнока (обнаружить эту фотографию довольно сложно: для этого осторожно водите курсором в этом районе, стараясь обследовать каждый миллиметр). Идите вниз экрана, потом поверните налево. Окажетесь в прихожей, где спорят двое. Когда они закончат, поговорите с постояльцем. Выйдите на улицу и покопайтесь в разбитой машине – получите оберточную упаковку (эту штуку тоже трудно обнаружить, для этого водите курсором внутри салона рядом с открытой дверью). Потом проверьте номер машины (щелкните на ней).

Вернитесь в гостиницу и идите в дверь под неоновой вывеской. Окажетесь в новой комнате. Там из ванной возьмите чешуйку, а из ящика комода – полицейский значок.

Выйдите на улицу (туда, где лежит разбитая машина) и идите налево, вниз и направо.

Район Animoid Row

Спросите у торговца рыбой о чешуйке, и узнаете, что точно такая же была у еще одного полицейского. Подойдите к киоску с вывеской в виде стрекозы. У его владелицы есть для вас кое-какая информация. Идите налево и поговорите с барменом у стойки. Если вы обнаружили скрытую камеру на фотографии (см. действие 2), то бармен даст вам диск с записью этой камеры. Пришло время навестить свою квартиру.



Квартира Мак-Коя

Накормите собачку и проверьте автоответчик. Включите Esper и займитесь полученными изображениями. На фотографии с лунным челноком вы можете увеличить три лица и некий предмет справа, от которого отражается свет. Если Боб «Пуля» поработал с вашим KIA, то спрячьте (правый щелчок мыши) снимок лунного челнока и вашу собственную физиономию от греха подальше. Теперь перейдем к снимку, сделанному скрытой камерой в баре. Справа, в глубине снимка, вы увидите Изо с фотоаппаратом. На заднем плане под красной неоновой вывеской стоит Гузза. Закончив с фотографиями, зайдите в KIA и проверьте все новые факты и улики. Ну вот, можете со спокойной совестью щелкнуть на кровати и поспать.

Далее отправляйтесь в управление полиции.

Управление полиции

Спуститесь на этаж с основным компьютером и обменяйтесь с ним информацией. Далее спуститесь в подвал. Загляните в свой KIA и убедитесь, что у вас в KIA есть упоминание «Protest», Если его нет, то допросите арестованного (которого раньше пробовали на VK-тест). Впрочем, он может быть не один, если в предыдущем действии агент Стил арестовала торговца оружием Изо. В последнем случае допросите и Изо.



Поднимайтесь на крышу и летите в район Hysteria Hall.

Район Hysteria Hall

Войдите в магазин по продаже подержанных автомобилей и поговорите с владельцем по прозвищу Crazy Legs. Используйте все возможные варианты разговора. Поднимитесь по лестнице справа на крышу. Осмотритесь там,

спуститесь вниз и выйдите на улицу. Обратите внимание на старика и старуху в правом углу экрана. Поговорите с ними обо всем. Сохраните игру! Войдите в зал игровых автоматов. Там в центре у экрана может стоять (а может и не стоять) Люси. Если она там, то у вас есть два варианта – рассказать ей об агенте Стил (при этом повысятся шансы для вас закончить игру в обществе Люси) или подвергнуть ее VK-тесту (не желательно, однако в этом случае вы впоследствии можете закончить



игру или вместе с Декторой, или с агентом Стил).

Если Люси в зале нет, то вы можете прилететь сюда немного погодя, и тогда застанете ее. Правда, отсутствие Люси может означать и то, что вы играете в тот вариант **Blade Runner**, где Люси погибает, а вы со Стил вместе добираетесь до лунного челнока.

Кстати, обратите внимание на одну из игр в зале – это **Red Alert**. Да, видно, пример компании *Bullfrog*, вовсю рекламировавшую свои игры в **Syndicate Wars** (кто играл, то знает, о чем речь), оказался весьма заразителен.

Ну, а Мак-Кою не мешает заглянуть в KIA и проверить все новые факты и ссылки.

Отправляйтесь в Animoid Row.

Район Animoid Row

Сверните в боковую улочку рядом с магазинчиком под вывеской со стрекозой и поговорите с продавщицей еды.

Отправляйтесь в Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Войдите в ночной клуб слева. Поговорите с вышибалой, который стоит рядом со сценой. Попробуйте попасть во вращающуюся комнатушку слева. Выходите на улицу и войдите в клуб справа. Если человек в красном пиджаке тут, то сохраните игру! Заговорите с ним и спросите его о сыре. Внимательно следите за его действиями и, когда он положит на столик свою зажигалку, быстренько ее прихватите. Тем временем начнется представление. Потом человек бросится наутек, а вы приготовьте пистолет и бегите следом. На улице он может в вас выстрелить. В этом случае стреляйте в ответ. Если же он стрелять не будет, то щелкните на нем зеленым курсором. Вы сможете или поговорить с ним и потом отпустить, или арестовать его. Если вы его отпустили или же стреляли в него, не ходите следом за ним.

Садитесь в спиннер и летите домой.

Квартира Мак-Коя

Покормите собаку, загляните в KIA и просмотрите все новые ссылки. Хорошенько выспитесь.

Когда проснетесь, ваш путь лежит в China Town

Район China Town

Идите вниз экрана. поверните направо и войдите в гостиницу «Юкон». Поговорите с менеджером.

Теперь идите в Bradbury Building.

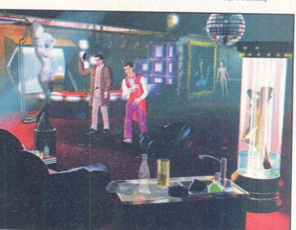
Bradbury Building

А вот теперь вам надо войти в KIA и установить режим разговора на Normal. Войдите в Bradbury Building, поднимитесь по лестнице и автоматически поговорите с владельцем. Потом пройдитесь по комнатам, вернитесь и поговорите с владельцем снова. Он скажем, чтобы вы уходили.

Отправляйтесь в район Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Войдите в клуб слева и встаньте перед танцовщицей. Попробуйте поговорить с ней, пока к вам не подойдет вышибала. Как только он встанет рядом с вами, бегите (двойной щелчок) к вращающейся будке слева. С первого раза у вас это может и не получиться – надо дождаться момента, когда вышибала стоит как можно ближе к вашему герою, вот тогда вы успеете заскочить в будку.



Малая сцена в ночном клубе

Интересная деталь: вы можете войти на вращающуюся сцену рядом с танцовщицей. Но надо вам не это, надо вам поговорить с человеком в красном пиджаке. Говорите с ним до тех пор, пока он не скажет, что «работает».

Если же его нет в этой комнате, то войдите в KIA и установите режим разговора на вопросительный знак. Идите в район Hysteria Arcade. Теперь-то там обязательно будет Люси. Не устраивайте ей VK-тест, а предупредите о Стил. Вернитесь в ночной клуб, снова проделайте весь этот утомительный фокус с вышибалой и пройдите через вращающуюся будку. Поговорите с парнем в красном пиджаке.

Подождите немного и идите налево. Окажетесь на основной сцене и сможете понаблюдать за выступлением Декторы. Однако долго не задерживайтесь, а идите обратно через вращающуюся будку и пройдите в дверь слева от сцены с танцовщицей.

Оказавшись в офисе Эрли, первым делом сохраните игру, потом зайдите в KIA и убедитесь, что режим разговора стоит на вопросительном знаке. Щелкните мышью на лампе над столом. Щелкните на краю крышки стола – и получите бумагу. Щелкните на диване справа – и получите CD. Тут зайдет Эрли и начнет готовить себе выпивку.

Быстро вытащите пистолет и заставьте его сесть. Его ужалят скорпионы (как потом узнаете, он получит по заслугам). Если он умрет, то просто щелкните на нем мышью. Если же он выживет, то согласитесь на его предложение и уберите пистолет. Тогда он даст вам бумагу. Но диск оставьте при себе.

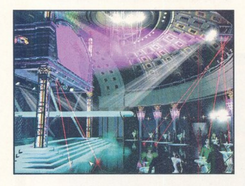
Выйдите из офиса и снова пройдите через вращающуюся будку. Идите налево к основной сцене. Если выступление Декторы еще продолжается, подождите немного. Если же оно уже окончилось, то идите налево и спуститесь в подвал. Там войдите в комнату справа. В комнате щелкните на вазе с цветами, которая стоит на столике. Когда будете разговаривать с Декторой, то выберите тему «Crystal». Не подвергайте Деткору VK-тесту, иначе отрежете себе окончание игры, в котором вы убегаете вместе с Декторой (если вы немного погодя не арестуете ее). В результате ваших расспросов сюжет разветвляется.

Варинат первый: женщина убежит. В этом случае вы, скорее всего, имеете дело с человеком.

Вариант второй: она вызовет полицию. В этом случае вы имеете дело с репликантом. В зависимости от того, какой вариант развития сюжета у вас получился, дальнейшее прохождение третьего действия будет различаться. Рассмотрим вариант, когда женщина вызовет полицию. Начнется видеоролик.

Вас спасет от смерти ваша старая знакомая. Идите в туннель, рядом с которым разбитый вагон метро (правый край экрана). Поднимитесь по двойной лестнице. Идите в стриптиз-клуб, идите через вращающуюся будку к основной сцене, потом – в подвал и гримерную Декторы. Из вазы с цветами достаньте записку. Вернитесь к основной сцене, вытащите свой пистолет, ***сохраните игру*** и идите в проход справа. Когда окажетесь в следующей комнате, обратите внимание на шнуры, тянущиеся сверху к проектору. Когда включится свет, наведите красный курсор на этот шнур и выстрелом перебейте его (с первого раза частенько не получается). Поднимитесь по лестнице. Далее я советую вам убрать пистолет и поговорить с Декторой (щелкните зеленым курсором на ванную или занавеси). Когда Дектора убежит, спуститесь вниз и поговорите со Стил. Далее все будет происходить автоматически, без вашего участия.

Теперь рассмотрим вариант, в котором женщина убежала. Вы останетесь в пустой комнате. Возьмите записку из вазы с цветами. Выходите на улицу, войдите в клуб напротив (правая сторона улицы). Тут тоже могут быть два варианта развития событий. Человек в красном плаще или будет там, или не будет. Если он там будет, то вы можете с ним поговорить. Вас арестуют. После вашего освобождения снова войдите в этот же клуб и преследуйте артиста (хотя какой он, к черту, артист?) на улице. Он может взять заложника. В этом случае осторожно прицельтесь и застрелите артиста (это довольно сложно). Далее события в игре пойдут в автоматическом режиме. Если же человека в красном плаще в ночном клубе не оказалось, то возвращайтесь к себе домой. На фотографии, полученной у Эрли в стриптиз-клубе, вы сможете увеличить коробку со скорпионами (спрятана за корзиной) и отражение самого Эрли в зеркале (тут вы и поймете, почему Дектора подложила скорпионов). Кроме этого, если Эрли не умер от укуса скорпионов, то на полученной от него фотографии вы сможете увеличить лицо Люси и желтые цветы позади Кловиса (репликанта).



Управление полиции

Если Боб поработал с вашим KIA, то передайте основному компьютеру только ту информацию, которую хотите. Потом не забудьте проверить все новые отметки в KIA. Если вы арестовали человека в красном плаще, то спуститесь на самый нижний этаж и допросите его.

Далее отправляйтесь в Nightclub Row.

Район Nightclub Row

Если на месте, где работал артист в красном, ничего не происходит (вне зависимости от того, арестовали вы его или нет), то, скорее всего, игра идет по тому варианту, где Люси убьют.

Отправляйтесь в Hysteria Hall.

Район Hysteria Hall

Войдите в зал игровых автоматов и поговорите с Люси. Скорее всего, она убежит. Выходите направо – и увидите, как Стил застрелит Люси (хотя этого может и не произойти).

Четвертое действие

Находясь в канализации или туннелях, будьте готовы расстрелять встречных полицейских или крыс. Можно, правда, просто убежать от них (двойной щелчок), но это не всегда получается. Сначала идите все время налево, пока не окажетесь в той комнате, где вас собирались пытать. Щелкните на стуле для пыток. Идите в разбитую северную дверь рядом со стулом. Когда окажетесь на перекрестке путей, нажмите рычаг, и протянется мостик. Идите направо. Там вам встретится Люси (если до этого Стил ее не застрелила). Проделайте VK-тест – и узнаете, кто на самом деле Люси (возможно, вы будете удивлены).

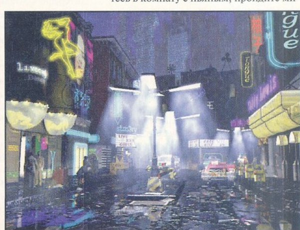
Если вы в свое время не купили специальные патроны у Боба, то теперь идите налево на склад Изо. Там дважды щелкните на ящиках, и получите немного таких патронов. Если играете на среднем или высоком уровнях сложности, то постарайтесь не применять патроны против крыс и полицейских, берегите их – под самый конец игры вам предстоят серьезные разборки. Идите направо, потом вверх, снова окажетесь на перекрестке. Теперь идите в нижний левый угол экрана. Спуститесь по ступеням, и через люк попадете в свой дом.

Поднимитесь в свою квартиру на лифте, и обнаружите там, что ваше жилище уже кто-то занял. Поговорите с этим человеком! Это необходимо сделать, потому что в одном из мест в канализации (там, где на стене цифра 5; вы еще там побываете) стали появляться полицейские. В противном случае вам придется одновременно вести перестрелку сразу с двумя врагами, что довольно сложно (для победы надо быстро стрелять в каждого из них по очереди, чтобы они не могли стрелять в вас).



Спуститесь в канализацию и идите на перекресток. Пролезьте в большое круглое отверстие. Поверните направо (как раз и увидите это место с цифрой 5 на стене, о котором я уже говорил) и спуститесь на лифте (рядом с ним тоже иногда появляются полицейские). Вы окажетесь в жилище бездомного. Войдите в KIA, установите режим разговора на вопросительный знак и поговорите с пьяным. Используйте следующие темы: others, fat man. Потом снова щелкните на пьянице. Ему хочется еще выпить (ясное дело). Поднимитесь на лифте и идите на перекресток. Идите к складу оружия (где брали патроны) и поднимайтесь на улицу.

Идите в бар и там купите фляжку вина. Спуститесь в канализацию и снова посетите пьяницу. Сначала спросите его о канализации (sewers), потом дайте ему вино. Потом можете порасспросить его и о других вещах, но он быстро вырубиться от выпитого. Откройте решетку слева в этой же комнате и идите туда. Увидите круглую платформу. Вернитесь в комнату с пьяным, пройдите ми-



мо лифта направо. Окажетесь перед доской, перекинутой через кислотную реку. ***Сохраните игру!*** Теперь действуйте так: бегите по доске, а когда минуете половину дистанции, сделайте двойной щелчок на каменном берегу слева. Справа из отверстия выскочит крыса. ***Не убивайте ее, пока она находится на доске!*** Вам надо подождать, пока крыса приблизиться к вам, ибо доска провалится, если на ней лежит труп крысы, а вы пробуете перейти на другую сторону. Если вы предварительно выбрали в





качестве боезапаса мощные патроны, то сумеете убить крысу одним точным выстрелом.

Когда перейдете доску, войдите в KIA. Установите режим разговора на вопросительный знак. Если сиамских близнецов в комнате нет, то подойдите к компьютеру рядом со стулом (нижняя часть экрана) и щелкните на нижнем левом мониторе. Получите новую информацию (ДНК Лютера/Лэнса). Выйдите из комнаты и вернитесь. Проделывайте это до тех пор, пока близнецы не появятся. Поговорите с ними, используя все возможные темы сверху вниз, пока они не запросят файлы из корпорации Тайрелла. ***Быстро сохраните игру!*** Если вы играете на уровне сложности Easy, то из комнаты с близнецами идите в дверь, над которой горит лампочка. Поднимитесь по высокой лестнице, потом по короткой лестнице – и окажетесь в здании корпорации Тайрелла. Быстро войдите в лифт сзади охранника, пока тот спит. Окажетесь в кабинете босса. Со стола возьмите интересующие вас записи. Спуститесь вниз, бегом бегите в нижний левый угол экрана, щелкните на дверце в стене. Вернитесь к близнецам и отдайте им записи.

Если же вы играете на более сложных уровнях, то путь в здание корпорации будет другим. Вернитесь на перекресток и идите налево в комнату перед той, из которой можно подняться в люк перед вашим домом. Идите в северную дверь и потом все время на север. В некоторых случаях этот путь может быть закрыт. Он, вообщем-то, понадобиться вам в пятом действии, когда будете добираться до лунного челнока.

В любом случае, заполучив записи, отдайте их близнецам. Они проясннят для вас все дело и дадут кое-что интересное. Поднимитесь по лестнице сзади близнецов (правая сторона экрана) и по телефону (или как он там называется) поговорите с Гуззой (щелкните зеленым курсором на приборной панели). Вернитесь в комнату с близнецами. Если вы еще не переписали информацию из компьютера рядом с ними, то выйдите из комнаты, потом снова зайдите. Повторяйте до тех пор, пока близнецы не уйдут. Тогда перепишите файлы (напомню, нижний левый монитор).

Теперь идите в ту комнату, где лежит пьяный (двигайтесь все время налево). ***Сохраните игру!*** Идите налево на круглую платформу за решеткой. Там уже стоит Гузза. Поговорите с ним. Под конец разговора у вас есть выбор – самому пристрелить Гуззу или убежать (при этом его хлопнут репликанты). Если вы сами пристрелите Гуззу, репликанты предложат вам идти к лунному челноку, но при этом вы можете зарезать себе ту концовку игры, где к вам присоединяется Деткора. Если же вы хотите убежать, то идите как можно дальше налево, пока Кловис болтает с Гуззой. Когда появится синий курсор, бегите (двойной щелчок).

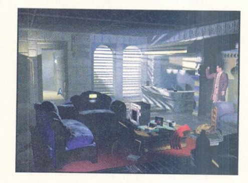
Какой бы вариант действий вы не избрали, возвращайтесь к себе домой (для этого из комнаты с пьяницей поднимитесь на лифте, потом идите на перекресток, оттуда идите налево и поднимайтесь к люку). Если вы пристрелили Гуззу, то встретите Графа (Graf, еще один участник фильма «Blade Runner», человек с тростью, который делал из бумаги фигурки, если кто помнит). Он вам кое-что посоветует. Войдите в дом.

Пятое действие

Очутившись в своей квартире, вы можете увидеть убитую собаку, а можете найти ее живой и здоровой. Если собака мертва, то щелкните на окурке – и узнаете личность убийцы. Проверьте ваш автоответчик. Тут возможно много вариантов.

Если ранее Стил убила Люси, а вы убежали с платформы, на которой стоял Гузза, то вам позвонит Стил, и вы объедините свои усилия.

Если Стил застрелила Люси, а вы застрелили Гуззу, то вам позвонит Кловис,



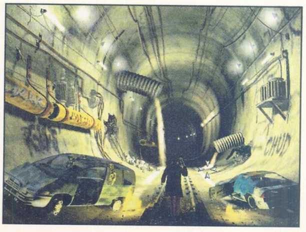
и вам придется убить Стил у лунного челнока.

Если вы убежали с платформы, где стоял Гузза, и отпустили в свое время Деткору, то она вам может позвонить, и вы закончите игру вместе с ней.

Если Люси все еще жива, вы убежали с платформы, где стоял Гузза, и отпустили в свое время Деткору, то вам позвонит Люси, и вы сможете закончить игру вместе с ней или с Деткорой.

Если Люси все еще жива, а вы застрелили Гуззу, то вам позвонит одна только Люси (вне зависимости от того, как вы вели себя по отношению к Деткоре).

Проверив все звонки, щелкните на приборе Esper. Если вы ранее не проанализировали фотографию из ночного клуба Эрли, то самое время сделать это сейчас. На этой фотографии вы сможете увеличить коробку со скорпионами (спрятана за корзиной в левом нижнем углу) и отражение владельца клуба Эрли в зеркале (тут станет ясно,



почему Дектора подложила ему скорпионов).

Войдите в KIA, проверьте все новые отметки. Спуститесь на улицу и через люк попадите в канализацию. Идите к перекрестку. Если вы по какой-то причине не взяли материалы у сиамских близнецов, то идите к лифту, а от него – к доске-мостику. Оказавшись в комнате с близнецами, перепишите файлы (щелчок на нижнем левом мониторе). Если близнецы все еще в комнате, то выйдите, потом вернитесь. Вернитесь на перекресток.

Сохраните игру. Теперь рассмотрим наши варианты.

Если Люси не убили, и вы отпустили Дектору, то вы можете либо пойти по пути А к Люси и Декторе или пойти по пути Б к лунному челноку. Если же Люси убита, то путь А для нее, естественно, не подходит. То же самое касается Декторы.

Путь А

Идите к электрическому стулу, на котором вас собирались пытать, идите направо. Когда окажетесь в туннеле метро, идите вглубь экрана (но не идите в сторону станции метро). Когда окажетесь возле двух разбитых машин, залезьте в левое отверстие и идите в магазин подержанных машин. Поговорите с хозяином заведения. Идите на улицу. ***Сохраните игру***, поскольку дальше вам этого сделать не дадут. Поговорите с Люси или Декторой. Дальше все произойдет автоматически – вы якобы арендуете воздушную машину, потом поднимаетесь на крышу. Там вас ждет Стил. Тут самое главное – не нервничать и действовать хладнокровно. Как только ваш герой выхватит пистолет, курсор-прицел автоматически будет расположен посредине экрана или чуть слева от центра. Первый выстрел Стил будет по машине, второй – по Люси или Декторе (в зависимости от того, кто стоит рядом с вами). Один выстрел девушка вашей мечты переживет, а вот второй – уже нет. Поэтому вы должны успеть уложить Стил. Если стреляете новыми мощными патронами, то на уровне Easy достаточно трех точных выстрелов.

Щелкните на воздушной машине, и узнаете, что она повреждена. Спуститесь вниз и воспользуйтесь панелью управления слева, чтобы опустить машину в туннель внизу. Спуститесь по лестнице слева вниз, потом снова вниз, садитесь в машину. Смотрите конечный мультик.

Если же Стил убила Люси (или Дектору), тогда у вас остается еще путь Б. Если же Люси убита, а вы убежали от Гуззы на платформе, то тогда смотрите пункт «Мак-Кой и Стил».

Путь Б

Вернитесь в канализацию в комнату перед той, где люк, ведущий к вашему дому. ***Сохраните игру!*** Идите через северную дверь и далее идите на север. На свалку есть два пути. Если пойдете через взорванную часть здания корпорации Тайрелла, то внимательно смотрите влево. Там лежит бомба. Осмотрите ее (зеленый курсор) два раза – и вы ее разминируете. Далее вам встретится агент Стил (если вы ее еще не убили на крыше магазина подержанных машин). Быстренько застрелите ее (теперь это будет немного сложней, поскольку Стил будет стрелять исключительно в вашу широкую грудь). Идите на север, там стоит лунный челнок. У вас произойдет кое с кем разговор, после чего у вас есть два варианта дальнейших действий.

Сохраните игру. Вариант А: после перестрелки войдите в лунный челнок, посмотрите, как умрет старый репликант, потом выходите наружу и узнаете, что вы – супер Blade Runner. На том и счастливый конец.

Или вариант Б: идите на юг, где вы застрелили Стил, рядом с белыми посадочными огнями слева возьмите батарею. Вернитесь на север к лунному челноку. Войдите в него и смотрите, как он взлетит. Конец тоже хороший.



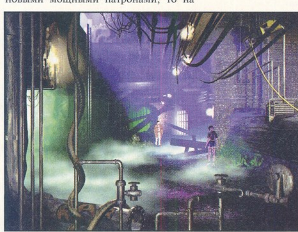
Мак-Кой и Стил

Вы встретите Стил немного к югу от лунного челнока. Вам двоим надо пройти через взорванную часть здания корпорации Тайрелла. Когда Стил остановится, быстро посмотрите налево и, как только обнаружите бомбу, предупредите о ней Стил. Когда вы приблизитесь к лунному челноку, навстречу вам выйдет собака Мэгги. Она увешана взрывчаткой и взорвется, после чего вы вызовите Садика (репликант-негр) на честный бой.

После того, как вы с ним закончите, между Мак-Коем и Стил вспыхнет спор. В результате ваш герой войдет в лунный челнок один. Там вы можете или убить умирающего Кловиса, или же послушать, как он читает стихи, пока не умрет. Я, конечно, не Бог весть какой ценитель поэзии, но добивать умирающего – это не моя стихия.

Андрей Шаповалов

«Игромания» благодарит компанию ElectroTECH multimedia за предоставленную игру



НОВОСТИ

По последним сообщениям аналитиков, приблизительные прибыли от продажи и использования онлайновых игр составили $93 миллиона за период 1997 года. По многим прогнозам, эта цифра в 1998 году возрастет на 80 % и достигнет $169 миллионов. Эти цифры были опубликованы аналитической фирмой *Frost & Sullivan*.

Среди тех причин, которые способствуют столь бурному развитию этой области, стоит назвать большую признаность самих игр, увеличение скоростей передачи информации в удаленной сети, а также более стабильную работу. Сейчас лидером в области онлайн-игр, по мнению авторов доклада, является компания *America Online*.

«Если за основу лидерства брать полученные прибыли, то победа *America Online* не вызывает сомнений», – говорится в докладе. Но в большей степени это дань не столько прибылям непосредственно от онлайн-игр, сколько более чем 8 миллионам членов *AOL*.

До сих пор рынок онлайн-игр находится в зачаточной стадии, и в ближайшее время не стоит ожидать резкого перехода от одиночных игр к многопользовательским онлайн-продуктам. Но в то же время, это уже весомая часть всей индустрии электронных развлечений. К сожалению, полный доклад (293 страницы) является платным и стоит у *Frost & Sullivan* $2950, поэтому мы не сможем более подробно рассказать о нем.

Информационное агентство «Galaxy Press»

WORMS 2

Разработчик	Team 17
Издатель	Microprose
Выход	1997 г.
Жанр	логическая стратегия
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 75.
Оперативная память – 16 Мб.
Видеоплата – 1 Мб SVGA.
Рекомендуется:
Процессор – Pentium 133.
Оперативная память – 32 Мб.
Видеоплата – 2/4 Мб SVGA.

***Как вы, наверное, уже догадались,* WORMS 2 – *это продолжение некогда (а может быть, и поныне) популярных игр* WORMS *и* WORMS+.**

Игры подобного рода примечательны тем, что они не требуют от вас излишнего напряжения и выполнения суперлействий, но все-таки заставляют поработать головой, иначе победить будет сложно. За несколько секунд вы должны оценить рельеф местности, расположение ваших и вражеских червяков, местонахождение мин и сюрпризов и принять решение. Если ваши действия будут логически обоснованы, то вы наверняка добьетесь успеха.

Игру усложняет и в тоже время делает более интересной обилие оружия (от примитивного удара бейсбольной битой до налета огромнейшего авиабомбардировщика с напалмовыми бомбами) и разнообразие типов местности.

В игре существует редактор уровней и редактор оружия, что дает вам возможность создать полностью свой вариант игры, отличный от того, что предлагается вам компьютером. Нужно отметить, что иногда процесс создания собственного червячного мира бывает увлекательнее, чем сама игра.

В отличие от первой версии, вторая* WORMS *сделана исключительно в SVGA-режиме.

Каждый раз, начиная игру, вы сможете посмотреть забавный мультфильм из жизни червяков. (Вы также можете посмотреть avi-файлы непосредственно на компакт-диске.)

Если вы втянулись в игру и начинаете скучать по настоящей битве, то можно сразиться с семью игроками одновременно. Но все это пустяки по сравнению с глобальной системой Интернет. При полной инсталляции вы получите возможность (если у вас есть выход в Интернет) играть в этом бескрайнем пространстве с собратьями-червяками из других стран.

Помимо положительных изменений, надо отметить и некоторые недостатки: например, упущен вариант составления неограниченного времени. Если музыкальные темы звучат очень неплохо, то воинственные крики червяков больше напоминают вопли грудных младенцев.

Главное меню

Успешно проинсталлировав игру на свой компьютер и посмотрев мультик, вы попадете в главное меню игры, представленное в виде забавных иконок.

Start a quick single player game against the computer
– начать одиночную игру с компьютером;

Play a quick two player game
– начать игру с партнером;

Play a single or multi-player game on your computer
– начать одиночную или multi-player игру. Если вы выберете этот пункт меню, то сразу попадете в редактор, позволяющий вам осуществить настройки уровня, отредактировать оружие и звук, создать собственную команду червяков и т. п.

Play a multi-player Worms 2 game over a network
– играть в Worms 2 по сети;

Worms 2 configuration options
– опции игры:

Video options – установка параметров графического представления экрана,

Audio options – параметры звука,

Music options – здесь вы можете выбрать любые из семи (или все семь) мелодий, которые будут играть во время игры, а также послушать их, нажав кнопку Play;

Worms 2 credits
– информация о создателях игры.

PC CD ROM

PlayStation



Клавиши

↓/↑ – разворот прицела справа налево или слева направо;

←/→ – ползти налево или направо;

`Пробел` – выстрел;

`Tab` – переход к следующему червяку;

`Enter` – прыжок.

Мышь

Движения мыши влево, вправо, вниз, вверх перемещают экран в соответствующую сторону.

Щелчок правой кнопкой мыши – всплывающая панель оружия и наличия патронов.

Выбрать оружие можно, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.

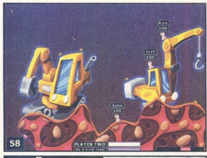
Повторный щелчок правой кнопкой мыши убирает с экрана панель оружия.

Щелчок левой кнопкой мыши – произвести выстрел из текущего оружия.



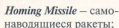
Оружие

Ниже перечислены основные виды оружия и клавиши, которыми их можно вызывать.

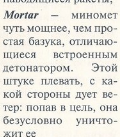


F1 (мощные виды ручного оружия):

Bazooka – базука (если угодно, RPG), взятая из первой части Worms. Пользуйтесь ею осторожно, так как при неудачном или чересчур сильном выстреле можно попасть в самого себя;



Homing Missile – самонаводящиеся ракеты;



Mortar – миномет чуть мощнее, чем простая базука, отличающиеся встроенным детонатором. Этой штуке плевать, с какой стороны дует ветер: попав в цель, она безусловно уничтожит ее

Homing Pigeon – почти что Homing Missile, но вместо ракеты вылетает нечто вроде утки (или селезня);

F2 (гранаты и ручные бомбы):

Grenade – граната Ф-1;

Cluster Bomb – мощная граната (полюбуйтесь, как «раскинет мозгами» червяк, нарвавшийся на нее);

Banana Bomb – банановая бомба: штука страшная, потому что раскидывает бананы после взрыва;

Homing Cluster – гораздо страшнее простой Banana Bomb, постарайтесь не находиться рядом с ней в момент взрыва.

F3 (стрелковое оружие):

Shotgun – двустволка: выстрелит два раза, это точно. Но при попадании в себя же второй выстрел отнимается, и правильно: не умеешь – не стреляй, а то можешь и вообще с жизнью расстаться! Если возникнет вопрос: как же это так – подойдите к стене и бум в нее;

Handgun – 6-зарядный «Вальтер»;

Uzi – миниатюрный пистолет-пулемет. Для больших расстояний лучше не использовать;

Mini gun – многоствольный пулемет (говорят, что он делает свыше тридцати тысяч выстрелов в минуту!).

F4 (виды боевых ударов червяков):

Fire Punch – огненный удар (звучит неплохо!). Может отнять у противника более 30 процентов жизни;

Dragon Ball – превратит ближайшего соседа в червячью отбивную. С удовольствием бы посмотрел, как вы валите последнего вражеского червя красивым двойным ударом в стиле Mortal Combat под классную музыку. После того как вы победите, вам обязательно покажут запись победы;

Kamikaze – последний, смертельный прыжок вашего червяка. Постарайтесь, чтобы он стал последним не только для вашего воина;

Prod – честно говоря, это такая злобная штуковина, что ее характеристику давать страшно. Подойдите к вражескому червяку и сделайте эту ужасную вещь. Предупреждаю, будет страшно (нервным и лицам, страдающим сердечными расстройствами, советую не смотреть).

F5 (взрывоопасные средства):

Dynamite – динамит с фитилем, горящим примерно три секунды, так что времени на убегание у вас остается не так уж много. Удрать от него достаточно легко, но от самого взрыва несколько сложнее. Положите его рядом с червяком (лучше, конечно, с кучкой их) и...

Mine – простейшая мина, которых на уровне набросано очень большое количество. Оставьте ее где-нибудь на пути следования вражеского червячка и отползите подальше (чтобы самому не нарваться);

Sheep – заминированная овца, напичканная таким количеством динамита, что способна превратить пару-тройку червяков в мокренькое место. Ее можно оставить на земле, и она сама доскачет до своей цели. Как только они соприкоснутся, нажмите Пробел;

Super Sheep – еще одна заминированная бедная овечка с большей мощностью, чем предыдущая.

F6 (воздушные налеты):

Air Strike – налет бомбардировщиков, использующих простые бомбы. Граждане игроманы, пожалуйста, смотрите, куда ветер дует – это поможет избежать ненужных жертв;

Missile Strike – налет бомбардировщиков, использующих самонаводящиеся ракеты;

Napalm Strike – если вы поняли, что проиграли битву, или хотите посмотреть, как же все-таки американцы делают «мясо на косточках», запустите самолет и спрячьтесь в какое-нибудь укрытие;

Mail Strike – почта с бомбами. Учтите, посылка вряд ли принесет какой-либо урон врагу при сильном ветре.

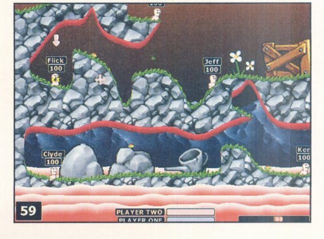
F7 (землеройные средства):

Blow Torch – штука сложная, сильный напор воздуха как бы выдувает землю перед вами. Используйте ее, когда вам в голову полезут мысли о том, что ваш враг непобедим и вам скоро придет конец. Помните, с этой штуковиной вы преспокойно можете удалиться сквозь землю;

Pneumatic Drill – поиском нефти, используя эту штуку, заниматься не стоит, а вот спрятаться можно. Проройте скважину в земле и спрячьтесь от врага, ведь попасть в отверстие сможет только очень хороший стрелок;

Girder – балка. Если у вас есть неплохой червяк или остался самый последний, то его можно спрятать за ней. Другой вариант – зажать чужого червяка в какой-нибудь угол, и если у него не будет телепортатора, то вряд ли он сможет оказать достойное сопротивление;

Baseball Bat – бейсбольная бита. Вы когда-нибудь били кого-нибудь бейсбольной битой? У вас наверняка не было под рукой или биты, или желающего «отведать» ее на своей спине. Наконец-то вы получите такую возмож-



Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

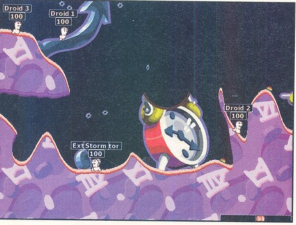
ность. В **WORMS 2** можно ударить одного, а то и более червяков за раз. Лучше всего дубасить противника там, где он может свалиться и погибнуть, либо утонув в море, либо подорвавшись на минах (потеряв при этом 35 или более процентов жизни).

F8 (приспособления для сложных перемещений):

Ninja Rope – это такая замечательная веревка, при помощи которой спокойно можно взобраться на любое препятствие. Поможет добраться до заветного приза, находящегося на вершине;

Bungee – прыгая со скалы, с его помощью вы сможете зацепиться за ее край;

Parachute – парашют. Если у вас нет Bungee, настоятельно советую не прыгать с высот без парашюта;



Teleport – телепортатор. В случае повышенной опасности его использование может спасти вас от неминуемой гибели.

F9 (очень мощные взрывчатые вещества):

Holy Grenade – такая штука разнесет в клочья огромное количество земли. Работает как динамит, поэтому после того, как красиво уложите ее около врага, попытайтесь отползти на приличное расстояние;

Super Banana – супербанановая бомба. Раз в пять мощнее, чем простая банановая.

F10 (взрывчато-горючие вещества):

Petrol Bomb – бутылка с горючей смесью. Раскидывает напалм во все стороны;

Ming Vase – ваза с колючими и взрывоопасными осколками.

F11 (самоходные взрывающиеся снаряды):

Mad Cow – бешеные коровы. Бегут себе вперед, а после того, как наткнутся на препятствие, взрываются;

Old Women – бедные бабушки-старушки, начиненные динамитом.

F12:

Skip Go – используйте это, если вы хотите еще немного пожить, пропустив ход по стратегическим соображениям. Не забудьте предварительно спрятаться;

Surrender – сдаться на милость врагу. Не стоит раскисать и использовать это средство слабых, бейтесь до конца – и ваше поражение не будет столь унизительно.

Тактические советы

Сражение происходит на двухмерной плоскости, где червяки (в обычном варианте игры по четыре червя на игрока) мочалят друг друга чем попало в хвост и в гриву, используя массу разного оружия.

Все действие происходит в пошаговом режиме. Ваш партнер не сможет внезапно пришить вас, как в какой-либо другой игре, сделанной в real-time. Ему придется подождать окончания лимита вашего времени или вашего последнего посмертного выстрела, влекущего, возможно, за собой смерть противника.

Главное, что вы должны постараться сделать в первую очередь – завладеть стратегически важными точками (желательно всеми червяками), с которых вы будете вести бой. Конечно, трудно научить кого-либо логически мыслить, если ему этого не дано, но я надеюсь, что все *игроманы* обладают этим важным умением. Стратегически важные точки должны быть удобными для нападения на врага и максимально защищать вашего червяка от атак.

Не забывайте собирать призы, раскиданные по уровню: чем больше, тем лучше.

Уничтожайте как можно быстрей вражеских червяков, которые всеми силами пытаются прибрать своим жалким отростком тела вашу будущую законную землю, даже если при этом она немного пострадает.

В том случае, если вы игрок так себе, а оппонент, как вам кажется, профессионал, то вы можете воспользоваться следующей тактикой:

Оставьте всех своих червяков на местах. Выберите одного червяка, находящегося на приличном расстоянии от всех червяков противника (или отползите туда, где, по вашему мнению, вас будет трудно достать). Теперь преспокойно ройте туннель в любом направлении. Пока ваш противник с непочтением расправляется с вашими червяками, вы тоже пытайтесь максимально навредить ему и собирайте как можно больше всяких призов. Как только появится возможность использовать авианалеты, смело атакуйте его сверху. В случае вашего проигрыша вы будете удивлены, сколько на этот раз вы смогли замочить червяков. Если вы выиграли, значит, вы правильно расставили червяков, и я не зря писал эту околесицу.

Простейший способ уничтожения вражеских червяков: подойдите к врагу и заложите около него бомбу, сматывайтесь на четверть экрана в любую сторону. Добираться до него лучше прыжками, или с помощью веревки.

EviL LaugH

НОВОСТИ

Компания *«Дока»* наметила на конец февраля довольно плотный график выхода продуктов на рынок. В этом месяце должны появиться в продаже сразу три локализованных продукта – динамическая головоломка а-ля **«Тетрис»** под названием **«Свинг»** (разработка компании *Software 2000*), энциклопедия **«Гитарные хиты. Том 2»** (разработчик – фирма *UBiSoft*) и стратегия **«Схватка»** (разработчик *Leriks Longsoft*).

Продолжается работа над проектом **«Вьюга в пустыне»**. В основной своей части игра полностью закончена, и сейчас команда разработчиков занимается созданием, дизайном и редактированием миссий для игроков. Появление **«Вьюги»** на рынке запланировано к 23 февраля – этот военный имитатор должен стать хорошим подарком ко Дню Армии и Флота.

Информационное агентство «Galaxy Press»

CONSTRUCTOR



PlayStation

Разработчик	System 3
Издатель	Acclaim
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	экономическая стратегия в реальном времени.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Процессор – Pentium 60 (рекомендуется Pentium 100).
Оперативная память – 16 Мб.
Видеоплата –1 Мб SVGA.
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster.
Привод CD-ROM – четырехскоростной (лучше восьмискоростной).

***«Конструктор»** — наверное, одна из самых забавных экономических стратегий конца 1997 г. Вам предлагается вспомнить детство и немного поиграть в строительство. Вы сможете не только построить дома и фабрики, но и заселить их жильцами, которые будут приносить вам либо деньги, либо новых жильцов.*

Вы думаете, это легко? Нет, теперь вам предстоит на собственной шкуре почувствовать, что значит быть арендодателем. Вам придется постоянно угождать жильцам и выполнять их идиотские требования.

Самое привлекательное в игре, на наш взгляд, это то, что вся она пронизана ненавязчивым юмором. Ваш город далек от идеала. Скорей, наоборот: в нем найдется место и интригам, и пакостям.

Вы сможете отвести душу, разоряя соседей и отравляя им жизнь всяческими проделками, научитесь обращаться с отбросами общества и разумно распределять их разрушительную энергию.

Вот она — настоящая жизнь!

В игре хорошо представлена анимация и нет претензий к графике. Размеры человечков соответствуют величине зданий, что редко встречается в стратегиях. Кроме этого, игра достаточно сложная, и вам не станет скучно на третий день оттого, что вы уже все знаете. Приятно погрузиться после трудового дня в одновременно расслабляющий и заставляющий подумать мир собственного города. Так что играйте, добивайтесь успеха и получайте удовольствие от собственного коварства и предприимчивости!



Главное меню

Play Game – начать игру (см. раздел «Игровое меню»).

Load Saved Game – загрузить ранее сохраненную игру. Просто выберите из списка название игры, которую хотите загрузить. Внизу находится кнопка «Return», которая позволит вам вернуться в главное меню.

Game Settings – установки:

- **Language** – выбрать язык общения: English, American, France, Espagnol, Deutsh, Portugal;
- **Character Animation** – анимация персонажа: Always (всегда), Once (однажды).

Automatic Screen Scroll – автоматическое перемещения экрана: Yes (да, использовать автоматическое перемещение экрана при помощи перемещения мыши) и No (нет, перемещение экрана производить при помощи удерживания левой кнопки мыши).

Screen Scroll Speed – скорость прокрутки экрана: 1 (очень медленно), 2 (медленно), 3 (нормально), 4 (быстро), 5 (очень быстро).

Pause Game During Messages – пауза в игре при сообщениях: Yes (да, включать паузу), No (нет, не включать).

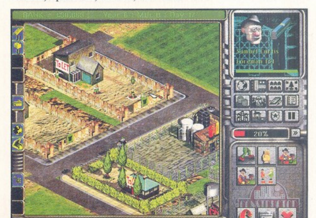
Display All Video Animation – показывать все видеоролики: Yes (да), No (нет).

Replay Intro – при выборе этого пункта меню вы сможете заново посмотреть вступительный ролик.

Exit Program (выход из игры) – выход в операционную систему.

Игровое меню

Прежде всего вам предлагается выбрать цвет вашей команды и цвет или цвета команд ваших противников. Можно играть и без противников. Всего четыре цвета: зеленый, красный, синий, желтый.



Затем в пункте «Game Type» вы можете выбрать цель игры и уровень сложности:

Financial Conquest – финансовое состояние. Вы должны поддерживать свой банковский счет равным минимум одному миллиону долларов. Это состояние вы должны накопить за 40 лет. Вам не позволяется иметь долги;

Egomania – «эгомания» (почти что *игромания*). Ваша цель – строить дома всех типов, что, возможно, достигнет кульминации в крайне эгоманиакальной мечте о пирамиде, посвященной вам;

World Domination – мировое господство. Старайтесь завладеть как минимум одним жилым домом в каждом отдельном поместье;

Utopian State – утопическое государство. Это самая трудная из ваших задач. Вы должны иметь как минимум три особи из каждого вида жильцов, и показатель счастья каждого из них должен быть не менее девяноста процентов;

Build, Build, Build... – строй, строй, строй... Вы получаете возможность строить без ограничений во времени.

Теперь выбирайте местность, на которой будете строиться. В игре есть несколько видов местности, которые соответствуют выбранному вами уровню сложности:

Green fields – зеленые поля (Уровень сложности easy – легкий);

River side или Small town – речной город или маленький городок (medium – нормальный);

Concrete city или Jungle – большой город или город в джунглях (hard – сложный).

И наконец, вам предлагается выбрать вид старта:

Fixed start – фиксированный старт. Вы начинаете игру всегда в одном и том же месте.

Random start – случайный старт. Вы стартуете в разных местах (карта генерируется случайным образом).

Если вы сделали свой выбор, нажмите кнопку Accept – и вперед, на игровой экран!

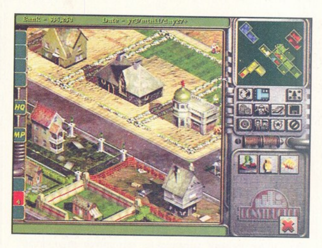
Игровой экран

В ***верхней строчке*** экрана отражено состояние вашего банковского счета, год, месяц и число.

В ***центре*** экрана расположено игровое поле, на котором происходят все события.

На ***левой стороне*** экрана вы увидите вертикальную полосу, на которой нарисованы пиктограммы (значки):

дерево – количество древесины на вашем складе;



цементная плита – количество цемента на вашем складе;

кирпичи – количество кирпича на вашем складе;

швеллер – количество стали на вашем складе;

штаб – зайти в штаб (ваше агентство);

глобус – покупка земельных участков (районов);

книга – просмотр заданий от городского совета;

круг с шипами – зайти на фабрику ТНП (Gadget Factory);

Злобный дядька – сообщения от недовольных жильцов.

Правый верхний угол экрана – карта местности.

На ***правой стороне*** экрана под картой расположена панель управления игрой. В виде пиктограмм там представлены следующие функции.

Глобус – показать весь мир на карте местности.

Дорожный перекресток – показать все жилые дома.

Шесть маленьких домиков – показать все дома, в которых уже живут жильцы.

Елка – выбрать объект, произведенный на фабрике ТНП, для установки. Например: деревья, станции метро, сараи, парники и так далее.

Две стопки монет – экран банковских данных.

Существует патч, который превращает «Конструктор» для DOS в полноценную игру для Windows 95. Взять его можно, например по адресу ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/Mirrors/ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/coneuro.zip. Другие ссылки вы найдете по адресу http://gamesdomain.telepac.pt/patches/coneuro.html.

К сожалению, savegame-файлы DOS- и Windows-версий игры несовместимы и при модернизации не конвертируются.

Matrox и другие

DOS-версия игры использует дисплейный драйвер Univbe версии 5.3, он же Display Doctor, он же... Причем возможности отключить его использование нет. Кстати, как и регулировки громкости звука и скорости игры. Этот «доктор» разбирается не во всех типах видеоплат, поэтому придется ему помочь. Установив игру, не спешите запускать ее. Если игра была установлена в каталог `C:/GAMES/CN`, то в подкаталоге `C:/GAMES/CN/SETTINGS` находится файл `univbe.exe`. При первом запуске он должен сам определить тип видеоадаптера и создать для него драйвер. Владельцам Matrox Millenium следует запустить `univbe.exe` с ключами `-c5` и `-m`<размер памяти в Кбайт>, а если у вас трудности с Matrox Mystique, используйте ключи `-c4` и `-m`<размер памяти в Кбайт>. Например, если у вас Millenium с 2 Мбайт видеопамяти, наберите `univbe -c5 -m2048` Когда univbe сделает свое дело, смело запускайте игру. Если у вас другая видеоплата, запустите `univbe` с ключом `-c0` и попытайтесь найти ее в списке. Вообще, `univbe` с ключом `/?` выведет список доступных команд и режимов.

В версии для Windows 95 этот драйвер не используется. Игра работает с DirectX версии 5.

Толстая рожа с сигарой – обратиться за финансовой помощью к боссу мафии (это станет возможным, когда вы построите Mob HQ).

Блокнот с карандашом – просмотр сообщений.

Листочек с надписями – выход в меню, где вы можете установить некоторые параметры игры, сохранить или завершить текущую игру, а также выйти в главное меню.

Три человека – показать всех рабочих.

Домик – выбрать объект для строительства.

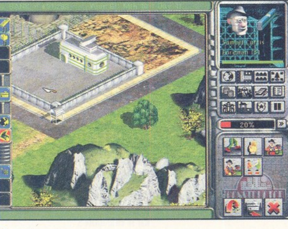
Значок шерифа – зайти в полицейский участок.

Значок паузы – пауза в игре (время не идет, и вы ничего не сможете сделать, пока не отожмете паузу).

Чуть ниже панели управления находится индикатор процента недовольства ваших жильцов; когда он достигнет ста процентов, вас похоронят (в прямом смысле этого слова).

Дополнительные пиктограммы

Дополнительные пиктограммы появляются в правой нижней части экрана после того, как вы выделите какую-либо постройку или человечка, и позволяют осуществлять с ними различные действия. Как правило, при этом на основном экране появляется статистическая информация о выбранном объекте.



Завод:

При входе в здание завода (достаточно подвести курсор к строению и нажать левую кнопку мыши) вы увидите справа следующие пиктограммы.

Человечек с мегафоном
– зазвать рабочих на данный завод или готовящуюся постройку.

Рука с мастерком на фоне дома
– отремонтировать данную постройку.

Многоэтажное здание
– модернизировать здание.

Загнутая зеленая стрелка
– выйти из этого здания (эта кнопка будет встречаться практически во всех постройках и обозначать то же самое).

Строения

Заводы

На каждом заводе может хранится до модернизации двадцать пять единиц стройматериалов, после модернизации – пятьдесят единиц стройматериалов.



Wood Yard – завод по производству древесины.
Стоимость – 5.000$.
Выручка от перепродажи – 5.000$.
Для постройки не требуется никаких материалов.
Размеры – 4x4.

Cement Yard – завод по производству цемента.
Стоимость – 7.500$.
Выручка от перепродажи – 7.500$.
Для постройки требуется: 10 единиц древесины.
Размеры – 6x4.

Brick Yard – завод по производству кирпичей.
Стоимость – 10.000$.
Выручка от перепродажи – 10.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента.
Размеры – 6x4.

Steel Yard – завод по производству стали.
Стоимость – 15.000$.
Выручка от перепродажи – 15.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпичей.
Размеры – 6x4.

Дома для мирных жителей



Log Cabin – бревенчатый сарай (под кодовым названием «дом»).
Стоимость – 3.500$.
Выручка от перепродажи – 3.500$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины.
Размеры – 3x2.

Wooden Lodge – деревянный домик.
Стоимость – 4.500$.
Выручка от перепродажи – 6.500$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины.
Размеры – 3x2.

Soweto Hut – дом дачного типа.
Стоимость – 5.000$.
Выручка от перепродажи – 7.000$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины.
Размеры – 4x2.

Bungalow – бунгало (больше добавить нечего).
Стоимость – 5.800$.
Выручка от перепродажи – 7.500$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины и 3 ед. цемента.
Размеры – 3x2.

Northern Mews – дом «Северные Конюшни».
Стоимость – 9.000$.
Выручка от перепродажи – 11.000$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины и 3 ед. цемента.
Размеры – 3x3.

Council House – дом мэра.
Стоимость – 9.200$.
Выручка от перепродажи – 11.500$.
Для постройки требуется: 4 ед. древесины и 3 ед. цемента.
Размеры – 5x3.

Mid West House – дом в западном стиле.
Стоимость – 9.500$.
Выручка от перепродажи – 12.000$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 3 ед. цемента и 3 ед. кирпича.
Размеры – 3x4.

Dakota House – дом, дизайн которого разработан в штате Дакота.
Стоимость – 9.500$.
Выручка от перепродажи – 12.400$.
Для постройки требуется: 2 ед. древесины, 3 ед. цемента и 4 ед. кирпича.
Размеры – 4x4.

Ohio House – дом, дизайн которого разработан в штате Огайо.
Стоимость – 10.500$.
Выручка от перепродажи – 13.000$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 3 ед. цемента и 4 ед. кирпича.
Размеры – 4x4.





Mock Tudor – дом в стиле Тюдор.
Стоимость – 12.000$.
Выручка от перепродажи – 15.000$.
Для постройки требуется: 3 ед. древесины, 2 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 2 ед. стали.
Размеры – 3x3.

Scottish Lodge – дом шотландского типа.
Стоимость – 13.500$.
Выручка от перепродажи – 17.500$.
Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 3 ед. стали.
Размеры – 5x3

Town House – городской дом.
Стоимость – 15.000$.
Выручка от перепродажи – 19.000$.
Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 5 ед. кирпича, 3 ед. стали.
Размеры – 4x4.

Beach House – пляжный дом.
Стоимость – 20.000$.
Выручка от перепродажи – 25.000$.
Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 6 ед. цемента, 2 ед. кирпича, 2 ед. стали.
Размеры – 3x3

Classic Georgian – дворец классического стиля.
Стоимость – 23.000$.
Выручка от перепродажи – 28.000$.
Для постройки требуется: 4 ед. древесины, 2 ед. цемента, 6 ед. кирпича, 3 ед. стали.
Размеры – 4x3.

Atlantan House – дом из Атланты.
Стоимость – 25.000$.
Выручка от перепродажи – 32.000$.
Для постройки требуется: 5 ед. древесины, 4 ед. цемента, 4 ед. кирпича, 3 ед. стали.
Размеры – 4x4.

Дома пятого люкс-класса

Для того что бы построить дом пятого класса люкс, нужно приказать жильцу пятого уровня разработать план этого дома. Для каждого дома пятого люкс-класса нужно разрабатывать отдельные планы. Такой дом можно построить только в единичном экземпляре.
Для постройки всех домов этого класса требуется: 20 ед. древесины, 20 ед. цемента, 20 ед. кирпича и 20 ед. стали.



Welsh Cottage – уэльский коттедж.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 6x3.

Gothic Church – дом в стиле «готический собор».
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 6x3.

Pub – пивной бар.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 5x3.

Russian – дом в русском стиле.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 4x3.

Japanese – коттедж в японском стиле.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 7x3.

Dutch – голландский коттедж.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 5x3.

Pyramid – пирамида.
Стоимость – 50.000$.
Выручка от перепродажи – 50.000$.
Размеры – 6x5.



Ограды

Country Hedgerow – деревенская ограда из часто посаженного кустарника.
Уровень ее защиты – 24 %.

White Picket Fence – деревянная ограда, покрашенная в белый цвет.
Уровень ее защиты – 27 %.

Brick Hedge – каменная изгородь.



Жилой дом:

При входе в жилой дом появятся следующие функции.

Белая ограда – выбор и установка забора для данного дома.

Валик – модернизировать комнату и другие помещения в данном доме.

Видеокамера и еще два каких-то предмета – посмотреть активность и выбрать для покупки дополнительные предметы для данного дома.

Мужик с двумя чемоданами в руках спиной к вам – выселить жильцов из данного дома.

Мужик с двумя чемоданами в руках лицом к вам – заселить жильцов в данный дом.

Рука с мастерком на фоне дома – сделать ремонт в данном доме (строка состояния дома находится в нижней части основного экрана).

Стрелка со значком доллара вверх – увеличить ренту.

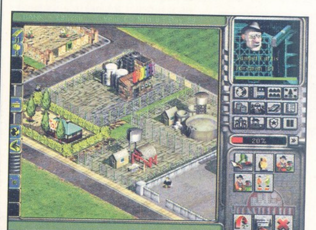
Стрелка со значком доллара вниз – уменьшить ренту.

Рука с деньгами на фоне дома – продать данный дом властям.

Дополнительные пиктограммы будут также появляться, когда вы будете выделять одного из своих работников. Их функции будут описаны ниже в пункте «Функции обитателей **«Конструктора»**.

Обитатели мира «Конструктора»

В игре все жители города делятся на мирное население, рабочих и подмогу.



Мирное население распределено по пяти уровням. Каждому из этих уровней отведена определенная роль в игре. Чем выше уровень, тем важнее роль. Каждому уровню населения выделяются дома определенного типа и качества. То есть для каждого уровня существуют свои дома. Если поселить жильца в дом, который не соответствует его уровню, то этот жилец не сможет обзавестись потомством. Главное отличие мирного населения от остальных жителей – это то, что они могут воспроизводить потомство.

Рабочие подразделяются на три типа.

Первый тип – это простой работяга, который может использоваться как для постройки домов, так и для бандитской деятельности. Каждого рабочего можно превратить в жителя другого вида, кроме подмоги.

Второй тип – это ремонтник, который используется для починки домов.

Третий тип – главный управляющий (прораб), без которого не построится ни один дом.

Подмога состоит из совершено разных людей. Это могут быть и воры, и психопаты, и нацисты (скины), и вышибалы, и многие другие люди, которых мы опишем далее.

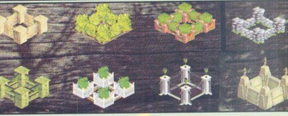


Мирные жители

Первый уровень жильцов в основном состоит из рабочего класса. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из простых рабочих и жильцов своего (первого) уровня. Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов второго уровня. Помимо этого они, как и жильцы остальных уровней, могут жить за деньги, но денег с них много не возьмешь, а потомство они производят быстрее всех других уровней. Для первого уровня жильцов отведено три типа домов: Log Cabin, Wooden Lodge, Soweto Hut. В домах этого уровня жильцам потребуются минимальные условия для жизни. Это минимальная обстановка в доме и несколько деревьев на участке, на котором построен этот дом. К старости жильцы первого уровня начинают жаловаться на высокую арендную плату. Жильцы первого уровня не смогут заплатить за дом, в котором они проживают, больше пятисот долларов.



Второй уровень жильцов – панки и наркоманы. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов второго уровня и простых полицейских. Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов третьего уровня. Для второго уровня жильцов также отведено три типа домов: Bungalow, Northern Mews, Council House. В домах этого уровня жильцам потребуются, помимо минимальных условий, еще и другие необходимые дополнения, о которых вы



Уровень ее защиты – 44 %.

Dry Stonewall – каменная стена.
Уровень ее защиты – 44 %.

Iron Railings – забор из железных палок (рельсов).
Уровень ее защиты – 55 %.

Panel Fence – панельная бетонная стена.
Уровень ее защиты – 66 %.

Solid Brick Wall – кирпичная стена.
Уровень ее защиты – 83 %.

Brick & Steel Fence – железобетонная стена.
Уровень ее защиты – 83 %.

Immovable Monolith – мощная монолитная стена из железобетонных плит.
Уровень ее защиты – 100 %.

Учреждения



Wood Yard – завод по производству древесины.
Стоимость – 5.000$.
Выручка от перепродажи – 5.000$.
Для постройки не требуется никаких материалов.
Размеры – 4x4.

Cement Yard – завод по производству цемента.
Стоимость – 7.500$.
Выручка от перепродажи – 7.500$.
Для постройки требуется: 10 единиц древесины.
Размеры – 6x4.

Brick Yard – завод по производству кирпичей.
Стоимость – 10.000$.
Выручка от перепродажи – 10.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента.
Размеры – 6x4.

Steel Yard – завод по производству стали.
Стоимость – 15.000$.
Выручка от перепродажи – 15.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпичей.
Размеры – 6x4.



Жилье бандитов, хулиганов и прочих недовольных

Commune – коммуна хиппи, используется чисто в хулиганских целях.
Возможные функции:
1. Пикетировать место выработки ресурса, чтобы остановить его производство и поставки, или пикетировать дом для создания стресса у жильцов этого дома.
2. Вытащить свой гетеробластер (колонки) на улицу и начать вечеринку.
3. Захватить пустующий дом и устроить в нем коммуну.
4. Пойти к вашему товарищу в местной коммуне и заболтать его, пока истинный собственник дома не прочистит ему мозги.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента.
Размеры – 2x2.

Pawn Shop – Комиссионка краденых вещей.
Возможные функции:
1. Воровать дерево, цемент, кирпичи и сталь со складов вражеской команды, но всегда заботиться о защите своих товаров.
2. Воровать принадлежности из заселенных домов, чтобы вызвать стресс у жильцов и подавить социальную жизнь соседей.





3. Воровать деньги из штаб-квартиры вашего противника.
4. Похитить оружие у зазевавшегося гангстера.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины и 10 ед. цемента.
Размеры – 3х3.

Fixit's Store – магазин «Сделай Сам», в котором живет некий Фиксит. Этот дядя, за хорошую выпивку, может помочь вашим противникам чинить дома.
Возможные функции:
1. Дядя «Налей-сделаю!» может прийти и заново провести всю электропроводку во вражеском доме, не спрашивая, нужно это или не нужно хозяину дома.
2 и 3 - аналогичные действия с газом и водопроводом.
Ценные запчасти типа газовой плиты окажутся в его магазине.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требует: 10 единиц древесины, 10 единиц цемента и 10 единиц кирпича.
Размеры – 4х4.

Apartment Block – коммунальная квартира, в которой обитают скины. Скины всегда ходят группами, поэтому их лучше всего использовать для избиения какого-либо человека, который вам не понравился. Также скинов можно использовать для возбуждения недовольства жильцов, которые проживают в том доме, на который вы направили группу скинов.
Возможные функции:
1. Терроризировать бедных жильцов, пока они не покинут дом в слезах и стенаниях.
2. Устроить дикую оргию в чьем-нибудь доме с поломкой всей мебели.
3. Выйти на улицу и довести соседей до белого каления.
4. Начать войну с вражеской бандой.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента и 10 ед. кирпича.
Размеры – 3х3.

Biker Bar – бар байкеров. Байкеры используются для нанесения вреда жилищам мирных жителей соперника. Байкер может выгнать, а затем запугать жильцов дома до такой степени, что они в этот дом больше никогда не вернутся.
Возможные функции:
1. Яростно носиться вокруг строящегося дома, вызывая панику у рабочих.
2. Снести чей-нибудь забор, чтобы вызвать стресс у жильца и ослабить защиту его поместья.
3. Напасть на какое-нибудь строение и разнести все до основания.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали.
Размеры – 4х2.

Haunted House – дом с привидениями. Оказывается, привидениям, как и всем остальным, нужны деньги. За определенную сумму они могут выполнить вашу просьбу.
Возможные функции:
1. Завладеть человеком, временно выведя его из игры.
2. Поселиться в доме и наводить панику на всех его жильцов.
3. Навести покров тьмы на кого-либо.
4. Захватить жилищный массив и населить его зомби, чтобы терроризировать жильцов этого массива и полицию.
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали.
Размеры – 4х2.

Arcade – видимо, аттракцион. Называется «Аркада». В этом здании аттракциона живет клоун.
Возможные функции:
1. Клоун любит играть с призраками, которые захватывают ваши дома, но другие как-то не любят играть с клоуном.
2. Все остальные любят играть с клоуном, особенно животные, которые могут найти его весьма забавным...
3. Вам обязательно понравится его новая шутка. Лучшая шутка в вашей жизни. Последняя...
4. Клоун (кстати, его зовут Клоппи) конечно, знает, что спички – не игрушка. Но у него такие шаловливые ручонки... Ой, что-то горит...
Стоимость – 5.000$.
Для постройки требуется: 10 ед. древесины, 10 ед. цемента, 10 ед. кирпича и 10 ед. стали.
Размеры – 4х2.

сможете узнать в письмах жильцов к вам. Это могут быть просьбы о дополнительных удобствах (конура для собаки, морилка тараканов и прочее). Жильцам второго уровня нужна ограда из живого, часто посаженого кустарника. Им нравится, что в этой ограде живут маленькие насекомые. Если им поставить другую ограду, они начнут жаловаться, что в ней нет маленьких насекомых, которые им так нравятся. Эти просьбы могут возникать и у жильцов последующих уровней. Жильцы второго уровня не смогут заплатить за дом больше семисот пятидесяти долларов.





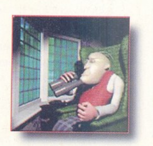
Третий уровень жильцов – пенсионеры, которые могут иметь детей. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов третьего уровня и «профессиональных» бандитов (гангстеров). Но если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов четвертого уровня. Для третьего уровня отведены следующие типы домов: Mid West House, Dakota House, Ohio House. В домах этого уровня жильцы будут предъявлять к вам серьезные, в некотором роде достающие вас, требования. Что-то вроде: «Усовершенствуйте мне мою комнату, а то я, старый человек, не могу жить без определенных удобств». Жильцы третьего уровня не смогут заплатить за аренду дома больше тысячи долларов.





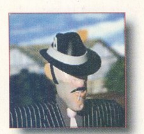
Четвертый уровень жильцов – состоит из предпринимателей и молодых, но богатых людей. Этот уровень жильцов может производить потомство, состоящее из жильцов четвертого уровня. Если в дом поставить компьютер, то семьи этого уровня смогут производить жильцов пятого уровня. Для этого уровня семей выделены прекрасные коттеджи: Mock Tudor, Scottish Lodge и Town House. А уж эти жильцы просто замучают вас всяческими просьбами и угрозами. Могут попросить построить станцию метро возле их дома. Всем жильцам, проживающим в домах этого уровня, потребуется сарай. Жильцы четвертого уровня не смогут выплачивать арендную плату, которая превышает тысячу пятьсот долларов.





Пятый уровень жильцов – состоит из миллионеров. Они не смогут повысить уровень своего потомства, но они могут производить жильцов пятого уровня, а также разрабатывать проекты домов пя-







того люкс-класса. В этих домах смогут жить жильцы любого уровня только за деньги (но за какие деньги!), жильцы будут вам платить вдвое больше, чем в простом доме. Для семей пятого уровня отведены прямо-таки отдельные замки: Beach House, Classic Georgian и Atlantan House. Требуют построить им небольшой садик гектаров на пять.

Как заселить в пустующий жилой дом жильцов

Нужно иметь свободных жильцов соответствующего уровня в вашем главном штабе. Зайдите в вакантный дом и нажмите на кнопку заселения жильцов. Из предложенного меню выберите жильцов соответствующего уровня и нажмите на пиктограмму «деньги» – ваши жильцы въехали в дом. Теперь вам останется только установить их функции как арендаторов – либо они рожают детей, либо платят деньги. Для этого зайдите в дом и в появившемся статистическом меню нажмите либо на значок доллара, либо на физиономию младенца.

Функции обитателей «Конструктора»

Выделив любого человечка, вы увидите справа на экране пиктограммы, показывающие, какие функции человечек может осуществлять.

Рабочий (или группа рабочих)

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

Избить, а также застрелить указанного вами человека из рядов соперника.

Вернуться в здание агентства.

Описание:

Если учесть, что это сословие обитателей мира **«Конструктора»** единственное, без которого вы не сможете жить, то они станут для вас лучшими помощниками и ступеньками для восхождения к победе в этой сложной борьбе. Но все-таки они так и останутся самым низшим и тупым населением. Рабочих могут производить только жильцы первого уровня, даже при отсутствии компьютера. В здании вашего агентства вы сможете превратить нескольких рабочих в жильца первого уровня (потребуется два рабочих), ремонтника (потребуется три рабочих), прораба (потребуется четыре рабочих). В начале игры вам дается десять рабочих. Совет: постоянно производите рабочих хотя бы в одном из домов.

Ремонтник

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

Автопочинка домов в районе, в котором находится данный ремонтник.

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Ремонтник всегда ходит с маленьким чемоданчиком и в черной куртке. Он создан для облегчения вашей участи, так как выполняет работу, которую вы хоть и можете сделать сами, но это будет очень дорого и нудно, да еще потеряете драгоценное время. Он сам ходит по домам, заводам и прочим зданиям в отведенном ему районе и чинит их до конца. Конечно же, ремонт любого строения требует денежных затрат. Но они будут не больше, чем при вашем личном участии в ремонте. Здесь есть и свои минусы: ремонтник никогда не зайдет ко всяким хулиганам, бандитам и недовольным (наверное, он боится, что его побьют). В начале игры вам дается два ремонтника. Совет: используйте их по прямому назначению.

Прораб

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться и ждать.

Захватить здание врага.

Взять новых рабочих в команду.

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Товары народного потребления:

Small Shed – маленький сарай.
Стоимость – 500 долл.
Максимальное количество – 5.

Garden Gnome – садовый гном.
Стоимость – 150 долл.
Максимальное количество – 5.

Garden Pond – садовый пруд.
Стоимость – 500 долл.
Максимальное количество – 5.

Garden Furniture – садовый инвентарь.
Стоимость – 1.000 долл.
Максимальное количество – 5.

Home Repair Kit – домашние инструменты.
Стоимость – 1.000 долл.
Максимальное количество – 5.

Wishing Well – колодец.
Стоимость – 250 долл.
Максимальное количество – 5.

Rose Arbour – беседка из роз.
Стоимость – 400 долл.
Максимальное количество – 5.

Green house – теплица.
Стоимость – 750 долл.
Максимальное количество – 5.

Subway Site – станция метро.
Стоимость – 100 долл.
Максимальное количество – 5.

Dog Kennel – собачья конура.
Стоимость – 250 долл.
Максимальное количество – 5.

Trees – деревья.
Стоимость – 10 долл.
Максимальное количество – 25.

Mouse Trap – мышеловка.
Стоимость – 200 долл.
Максимальное количество – 5.

Computer – компьютер.
Стоимость – 100 долл.
Максимальное количество – 5.

Double Glazing – двойные окна.
Стоимость – 100 долл.
Максимальное количество – 5.

Bulgar Alarm – сигнализация.
Стоимость – 500 долл.
Максимальное количество – 5.

Window Shutters – ставни.
Стоимость – 100 долл.
Максимальное количество – 5.





Прораб – это маленький седой старичок, который через каждую минуту курит трубку. Он указывает рабочим, что, когда и как делать. Без прораба рабочие не смогут работать. Если бы не было прорабов, тогда никто ничего не делал бы. И весь ваш виртуальный мир развалился бы.

Гангстер

Идти в указанном направлении.

Отменить действие или остановиться.

Выбрать жертву.

Выбрать оружие

Вернуться в здание вашего агентства.

Описание:

Злобный дядька в черном костюме и в черной шляпе. Гангстер преследует свою жертву до тех пор, пока не убьет ее. Он может гоняться за жертвой по метро или поджидать ее возле дома, в котором в данный момент находится жертва. Если вам кто-то мешает, то гангстер всегда рад вам помочь.

Цель игры

Ваша задача состоит в том, чтобы застраивать участки земли домами, заводами, учреждениями и прочими постройками. Помимо этой, главной цели, есть и множество остальных – выжить в соперничестве с конкурентами, угождать правительству и выполнять его приказы, обеспечить жильцов домами, и, наконец, приумножать численность населения. Без всего этого вас похоронят заживо в прямом смысле этого слова.

Тактика прохождения

Для первого раза лучше всего выбрать красного игрока. После старта купите небольшой продолговатый участок земли и постройте на нем завод по производству древесины. Когда рабочие построят завод, войдите в него и нажмите на значок вызова рабочих, те начнут производить стройматериалы из древесины.

Другой команде рабочих дайте задание построить три разных дома и сделать для них ограды типа «живая деревенская изгородь». После заселите ваши дома жильцами (в начале игры дается несколько жильцов первого уровня) и обозначьте их функцию – арендная плата.

Как только ваши первые три дома будут готовы, можно строить цементный завод. Закончив с ним, сразу наштампуйте цементных блоков и стройте фабрику ТНП, потому что очень скоро ваши жильцы начнут просить посадить им несколько деревьев для тени или еще чего-нибудь для их сада. И если вы не будете выполнять их просьбы, то будете получать черные метки, а когда количество черных меток превысит норму, игра закончится.

Постройте еще несколько домов первого уровня. Начните производить жильцов и рабочих.

Сделайте модернизацию комнат (спален) в пяти домах. Усовершенствование спальни позволит вашим жильцам производить детей в несколько раз быстрей. В двух домах производите жильцов первого уровня, в оставшихся трех – рабочих.

На фабрике ТНП произведите компьютеры. Отнесите один из них в какой-нибудь из ваших домов и произведите в этом доме жильца второго уровня. После начинайте строить дома второго уровня.

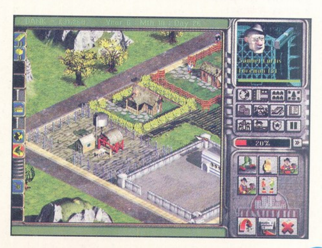
Среди кучи требований, которые будут сыпаться на вашу голову, вам должны дать задание, в котором говорится о том, что вы должны выселить одну нехорошую (т. е. плохую) учительницу из ее дома. Если вы это сделаете, то получите сто белых меток, а если вам не удастся выполнить задание, тогда вы побываете на своих похоронах. Возьмите несколько рабочих и устройте засаду возле дома учительницы. Когда кто-нибудь выйдет из учительского дома, прикажите рабочим поколотить его, тогда семья учительницы уедет из дома, который нужно было освободить. Задание выполнено.

Покупайте еще участки земли и застраивайте их своими домами. Вам могут отказать в продаже земли в двух случаях: если вы не уплатили налоги или нерационально используете свою землю (т. е. из всех купленных вами участков земли вы застроили меньше девяноста процентов земли). В первом случае идите к вашему банкиру и уплатите налоги за землю, дома и т. п. Во втором случае застройте полностью участки земли, которые вы уже купили.

Город нужно охранять от вражеских бандитов. Для этого сделайте следующее: прикажите двоим или троим жильцам второго уровня производить полицейских и постройте полицейский участок. Зайдите в свой полицейский участок и выберите районы патрулирования полиции, обязательно выберите те районы, которые ближе всего к вашим оппонентам (или оппоненту).

Постройте кирпичный завод. Ваше второе задание – создать парк, в котором будет как минимум восемь деревьев и маленькое озеро, и все это нужно сделать на определенном городской комиссией участке. Купите участок, на котором нужно построить парк. На половине участка разбейте парк. Около входа в парк постройте станцию метро, чтобы почтальон быстро принес все необходимые вещи.

В течение игры вам будут давать разные задания, за выполнение их вы будете получать белые метки, которые можно обменять на деньги.



Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

Отправьте жильцу второго уровня компьютер и начните производить жильцов третьего уровня. Стройте дома третьего уровня и производите в них гангстеров, жильцов третьего уровня и жильцов четвертого уровня. Постройте сталелитейный завод.

Когда рабочие построят сталелитейный завод, тогда можно будет строить дома четвертого уровня. Произведите несколько жильцов четвертого уровня и постройте для них несколько домов четвертого уровня.



Сделайте модернизацию ваших заводов. После модернизации на ваших заводах можно будет хранить в два раза больше строительных материалов, чем раньше.

После постройки трех разных домов четвертого уровня, можно строить дома пятого уровня. Жильцы пятого уровня могут производить жильцов пятого уровня и разрабатывать проекты домов пятого люкс-класса.

Тонкости игры

Метки

Помимо денег в игре есть еще и метки. Метки бывают черные и белые: белые – положительные, а черные – отрицательные.

Белые метки вам могут дать за выполнение ответственного спецзадания правительства.

Черными метками вас наказывают за невыполнение требований жильцов.

Белые метки можно обменять на деньги или погасить уже имеющиеся черные метки. Курс обмена белых меток на деньги такой: 100 белых меток = 10.000 долларов.

Количество белых и черных меток за выполнение задания написано в конце любого письма с требованиями жильцов или правительства.

Если количество черных меток превысит норму, вас похоронят.

Gadget Factory

Gadget Factory – это нечто фабрики, которая выпускает «товары народного потребления» (например, деревья для земельных участков, мышеловки, звукоизолирующие окна). Эти вещи нужны для удовлетворения требований наглых жильцов и для своей выгоды (например, компьютер и сигнализация).

Вы можете отправлять ТНП своим жильцам двумя способами.

Первый: нажмите на панели управления пиктограмму «елка», стрелками просмотрите предлагаемый со склада товар, остановитесь на том, который вам нужен. Теперь нажмите на «елку» правой кнопкой мыши и укажите место, куда нужно доставить товар, щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Вскоре почтальон поставит на место меток требуемый товар.

Второй: зайдите на фабрику ТНП, щелкнув по пиктограмме ТНП, находящейся в столбце слева. Выберите товар и нажмите пиктограмму с изображением посылки. Теперь отметьте дом, куда ее нужно доставить, и почтальон понесет ее туда. Если вы передумали, то быстро нажмите пиктограмму «человечек с поднятой ладонью» – почтальон вернется на фабрику.

Как навредить конкуренту

Чтобы навредить вашему конкуренту, нужно отвечать на плохое действие с его стороны плохим действием с вашей стороны. Также не позволять всяким там хиппи, ворам и скинам маячить около вашего дома. Сразу же берите бригаду рабочих или банду гангстеров и замочите их. Таким же образом поступайте и с остальными отбросами общества, которые мешают вам возводить свою империю.

Полицейский участок

Если вы не построите полицейский участок, не будет полиции, а если не будет полиции, некому будет охранять ваши земельные участки от врагов. Ну, а если некому охранять ваши владения от врагов, тогда ваши владения развалятся и вас похоронят. Из этого следует, что без полиции в игре не обойтись.

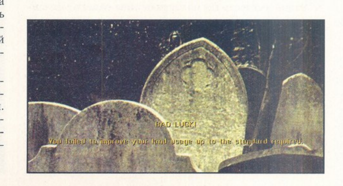
Функции полицейского участка:

Available man/days of coverage	– имеющееся в наличии количество человек/дней для охвата районов;
Coverage will last days	– сколько времени потребуется для охвата района;
Efficiency of patrol	– эффективность патруля;
You building on estate	– сколько ваших зданий в этом районе;
Enemy building on estate	– сколько зданий врага в этом районе;
Total police commissioned	– сколько полицейских отослано на задание;
Total cost per month	– стоимость услуг патруля в месяц.

Главный штаб (агентство)

В штабе можно получить достоверную информацию о дальнейших посещениях городской инспекции, повысить или понизить арендную плату со всех ваших домов, посмотреть, сколько имеющейся у вас земли использовано по назначению, а также узнать, сколько белых меток у вас имеется и по желанию обменять их на деньги. Все это вы сможете увидеть, зайдя в штаб.

Павел Мизинов и Александр Елизарьев



ГЭГ:
ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Разработчик	ZES't
Издатель	Auric Vision
Выход	январь 1998г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система –Windows 95.
Процессор – Pentium 75 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – SVGA, разрешение экрана 640 х 480, 256 цветов (рекомендуется Hi Color).



«Какие-то люди в 68 году в расцвете сил сделали «Бриллиантовую руку». Многие из них просто поумирали, многие уже дедушки с трясущейся башкой, но тогда, в расцвете сил, они создали некий шедевр, который и тридцать лет спустя смотрится как совершенно блестящая вещь. Это некий культурный артефакт. Сейчас вот появляется мое поколение – вылазит Пелевин со своими романами, вылазит Копов с **«ГЭГом»**, вылажу я со своими блюзами – то есть это дети, родившиеся в 62 году. То, чем их успели напичкать, то, что они переварили в себе – все это они сейчас выдают в мир.»

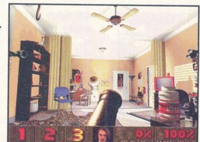
Юрий Наумов, легендарный российский гитарист и блюзмен о концепции игры **«ГЭГ»**

Многие игровые издания назвали «ГЭГ» первой российской игрой в жанре квест. В чем-то они, безусловно, были правы – игра* Sea Legend *(*«Морские Легенды»*) была изначально ориентирована на запад, «*Бермудский Синдром*» можно было назвать приключением лишь с большой натяжкой (это все-таки аркада), «*Призрак Старого Парка*» была ориентирована (и весьма успешно) на головоломки, а «*Братья Пилоты*» отличалась нелогичностью действий, надоедающими логическими (холодильник) и динамическими (мартышка с ключом, крысы в подвале) вставками.

Но мы чуть-чуть отвлеклись. Вернемся к теме сегодняшнего «материала номера» – к игре «ГЭГ», разработанной студией *ZES't* ***и выпущенной в свет издательством*** *Auric Vision*. ***Сказать, что это приключение – значит, не сообщить об игре ничего. Это большой, большой «черный ящик», в котором мирно уживается все то, что близко сердцу российского человека – анекдоты и шутки, эротика и бинокли (направленные в окна соседних домов),*** **Doom** ***и*** **«Тетрис»**, ***крысы и тараканы, совмещенный санузел в однокомнатной квартире и винный подвал с пустыми бочками, ржавые подводные лодки и подбитые «тигры». Даже главный отрицательный персонаж – Маркиза, бывшая учительница, а ныне действующая сатанистка – близок сердцу каждого.***

Прохождение

Да, да, дорогие мои. Сегодня вы погрузитесь в пучины такого воспаленного бреда, что все ранее пройденные ужасные приключения вам покажутся жалкими попытками воспроизведения чего-то классического, темного и страшного. Ведь сейчас речь пойдет не просто о квесте. **«ГЭГ»** – это не только отвязное, но и российское приключение. Можно много ломать копий по поводу классических **Larry 7**, **Phantasmagoria**, **Myst**, **Curse of Monkey Island** – но все эти игры не рассчитаны на русского пользователя. Даже при пиратской русификации они часто обладают специфическим западным юмором, приколами, да и даже часто своеобразной логикой событий, далекой от русского *игромана*. Типичный пример – задумка с вечным зайцем-energizerом на развалинах цивилизации в четвертой серии игры **Space Quest**. Шутку не поняли – на рекламном рынке России этот косящий под Ивана Демидова барабанщик появился лишь через 2 года после выхода игры.





А вот окорочка, летящие в сторону «контрактного союза» – это близко, хорошо и понятно. А ведь именно из подобных мелочей и складывается знаменитое понятие «играбельность». Это практически не поддающееся определению понятие и определяет (в основном) срок жизни и популярность игры на рынке. Именно благодаря ему в свое время взлетела на пик популярности **Duke Nukem 3D** и многие другие хиты.

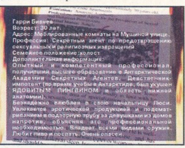
Огромный плюс (и отличие от других) игры **«ГЭГ»** в том, что все действия в ней абсолютно прогнозируемы и железно обоснованы. Именно поэтому хочется закончить со вступлением и посоветовать вам в первую очередь поиграть в игру, не читая нашего прохождения. А уж если застрянете в игре – тогда милости просим!



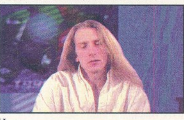
Часть I



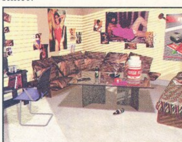
Жизнь вокруг вас кипит и бурлит. Зловредные сатанисты снова справляют ритуалы своего жуткого культа. Им нужен носитель, через тело которого на свет появится Антихрист. Больше всего для этого подходит некая Маркиза.



У темных сил все рассчитано от и до. Однако есть человек, который уже однажды сорвал планы армии тьмы. Это вы, старый добрый Гарри Бивнев, человек с большим сердцем и незамутненными (ввиду укуса ядовитого пингвина) помыслами.



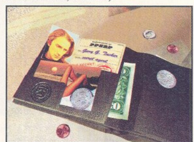
Итак, проснувшись и грохнув телефон, вы оказываетесь, как ни странно, у себя дома. Квартирка у вас однокомнатная, с совмещенным санузлом и без кухни. Поэтому для удобства ориентации разные виды на одну и ту же комнату мы будем называть так, как принято в России – гостиная, кухня, спальня, коридор, кабинет.



Первоначально вы находитесь в гостиной. Щелкните мышкой на девушке в сиреневом платье (плакат на противоположной от вас стене). Гарри считает, что в жизни такое случается редко – вы же можете развлекаться так, пока не надоест. Справа от плаката с девушкой вы увидите постер гоночных соревнований Indycar. В его левый верхний угол вбит здоровенный костыль – щелкните и на этом гвозде.

В центре комнаты находится стеклянный журнальный столик. Если направить на него курсор, он превратится в лупу. Щелкните на столе левой кнопкой мышки, и он приблизится.

Щелкните на стоящей справа пластмассовой емкости со шпанскими мушками, затем на сигарете, а потом на бутылке с пивом. При наведении на бумажник курсор вновь превращается в лупу. Это замечательно! Давайте взглянем на это вместилище денег и фотографий поближе, щелкнув мышкой на бумажнике. Щелкните затем на удостоверении Гарри, а также на фотографии обнаженной девушки (взору зрителя доступны только ноги, а жаль!).



Не забудьте забрать 20$, выглядывающие из карманчика. Имейте в виду, что это не только деньги, но и записная книжка – на ней номер телефона старого китайца. Отстраняйтесь от бумажника и стола – здесь вам больше делать нечего. Поворачивайте направо (для этого направьте курсор в центр крайней правой части экрана – и он преобразится в стрелку, указывающую Гарри направление для движения).

Теперь вы находитесь в западной стороне комнаты, условно именуемой спальней. Главная ее деталь – не кровать, как показалось бы стороннему человеку, а телескоп, направленный на самые эротичные окна в городе. Используйте его! На внезапно зазвонивший телефон не обращайте внимания – все равно, пока вы до него дойдете, он перестанет звонить, лишний раз напоминая о всеобщей телефонной подлости.



Вернемся к приятному занятию – подглядыванию. Всего в городе на данный момент есть три места, куда вы можете засунуть свой любопытный нос. Все они отмечены на картинках. Пока это все, и не удивляйтесь, что во всех трех местах вам показывают одинаковое кино – такова жизнь!

Отойдите от этого дьявольского творения человеческой мысли. И взгляните на кровать. Здесь вы можете отоспаться после тяжелого рабочего дня. Можно попробовать и прямо сейчас – выберите любой из трех снов и попробуйте! Только помните – первые две графы одинаковы, а эротические сны вам пока не снятся. Так вот, чтобы увидеть эти самые необыкновенные сны, попробуйте повесить на специальный гвоздь трусики или лифчик Маркизы (их найдете в дальнейшем).

Отдохнули? Вставайте, сударь, вас ждут великие дела! Взгляните на шкаф, стоящий справа. Взгляните на крюк на потолке и на журнал на верхней полке справа от крюка. Ну и конечно же, не забудьте про «танцующие бюсты», стоящие на средней полке – это незабываемое зрелище!

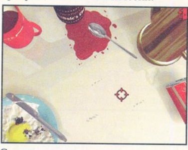


От шкафа идите опять направо. Перед вами часть жилища Гарри, условно именуемая кухней. Обязательно уроните исполинскую бутылку с кетчупом. Щелкнув же на кухонном столе, вы получите возможность сыграть в первую из мини-игр **«ГЭГа»**

Мини-игра 1/5 «Обед с мухами»

Задача этой игры на редкость банальна – орудуя мышкой, набить 10

мух. Эта могучая кучка пригодится вам в дальнейшем. В игре три уровня сложности: I'm too drunk to stub flues, God; I'm damned; Flightmare (расположены по возрастанию трудностей). Промахнуться на каждом из них можно 10 раз (по числу мух), но зато скорость прыжков мух на каждом из уровней возрастает неимоверно. После «отстрела» 10 мух игра прекращается автоматически.



Советы:

1. Не торопитесь. Число мух не ограничено, поэтому, если видите, что прицел перевести вы не успеете, лучше дождитесь следующей мухи.

2. Не считайте себя самым крутым – играйте на уровне I'm too drunk to stub flues. Игра от этого существенно не меняется, а вы потратите меньше нервов.

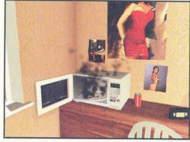
3. Попадать в муху нужно именно в начальные доли секунды.

4. Вилка – оружие массового поражения, поэтому необязательно бить точно в перекрестие прицела.

5. Если у вас «тормозит» мышка, ориентируйтесь по следующему признаку. Если вы поймали муху в перекрестие, нажали кнопку мыши, и муха перестала шевелить лапками – вы точно попали, через секунду-полторы опустится вилка и добьет животное. Не давите на мышку после этого – выйдет двойной удар.

6. В связи с пятым пунктом ходят упорные слухи, что легче ловить тех мух, которые не шевелят лапками. Попробуйте!

Мухи отловлены? Замечательно! Теперь ваше внимание должно быть сфокусировано на микроволновой печи в правой части экрана.



Взгляните на нее и щелкните на дверце. Насладившись полетом шмеля, снова откройте дверцу, положите на поддон кучку мух (вызвав нажатием правой кнопки мыши экран инвентаря и выбрав из него мух). Откройте дверцу и заберите хорошо прожаренных мух назад (будет чем поживиться в критической ситуации). Обратите внимание! Справа от вас находится видеокассета. Заберите ее – еще пригодится. От микроволновки идите снова направо.



Вы в части квартиры Гарри, именуемой коридором. Отсюда дверь ведет в санузел – но туда мы зайдем попозже. Обратите внимание на диплом на стене и на мусорный бак под ним. Обратите внимание на изображение девушки над входом в санузел – щелкните на ее груди (только смотрите, чтобы курсор был в виде руки, а не стрелки). Теперь милости просим в ванную – на двери стрелка, приглашающая войти. Ах, какая незадача! Двери уж слишком хлипкие. Раз уж такая оказия – зайдем позже.

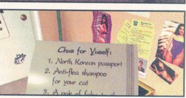
Идите опять направо, и окажетесь в прихожей.



Обратите внимание на одинокий ботинок у двери, а затем взгляните на факс (он же телефон). Поинтересуйтесь поляроидовской фотографией над факсом. Эта бизнес-леди – ваша начальница Люси. Самое время связаться с ней (кнопка BOSS в правом нижнем углу факса).







Итак, вы снова на работе, у вас есть досье и подозреваемые. Однако дома пока еще тоже много дел – например, выяснить, как поживает старый хрыч Ляо. Для этого вызовите экран инвентаря и используйте долларовую бумажку на ряде черных кнопок на левой стороне факса (не забудьте его при этом приблизить к себе!). Выберите себе какую-нибудь вещь из списка, предложенного китайцем на обмен (порядок не имеет значения: все равно именно эти вещи вы не получите, так что выбирайте произвольно).

Кстати, заметьте – теперь у вас среди инвентаря аж четыре вещи, которые нельзя использовать, а можно только просматривать.

1. Ваш дневник. Содержит записи ваших с Люси переговоров, а также подслушанные тайные диалоги между сатанистами.



2. Досье на Маркизу.



3. Досье на Маркиза.

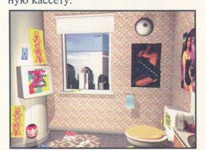


4. Список Ляо. Служит для полезного обмена – Ляо с удовольствием меняет полезные предметы на всяческую порно-эротику.

Итак, старина Ляо требует от нас кассет. А не запарить ли ему ту испорченную, которую вы нашли рядом с микроволновой печкой? Отойдя от факса, поворачивайте налево и идите в ванную комнату.

Взгляните на квадратный ящик (а-ля мусоропровод) слева от вас. Щелкните на нем, а затем на черной ручке в верхней части. Щелкните на черном круглом поддоне. Это и есть ваш основной путь сообщения с китай-

цем. Поставьте на поддон испорченную кассету.



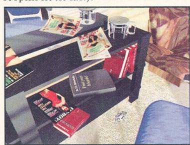
Старик Ляо – не глупее нас с вами. Без проверки он не меняется. Теперь нам придется обдумать, как записать нормальные кассеты. Но это позже, а пока, отойдя от люка, взгляните на унитаз справа от вас. Поднимите крышку и нажмите на ручку – полюбуйтесь радугой от спускаемой воды. Взгляните на гайку в основании унитаза – возможно, скоро нам понадобится ее отвинтить! Отстраняйтесь и разворачивайтесь на 180 градусов (стрелка разворота появляется при опускании курсора в самую нижнюю центральную часть экрана).

Взгляните на раковину (она внизу, под зеркалом). Поздравляю, вы нашли интерпретацию знаменитейшей игры всех времен и народов **«Тетрис»**. Сия интерпретация сделана студией *ZES't*. Но увы – пока она без картриджа. Да ничего, не расстраивайтесь, найдем и картридж.

Идите вперед – в жилую комнату. Вы окажетесь в гостиной. Поверните налево – эту часть комнаты мы называем кабинетом.

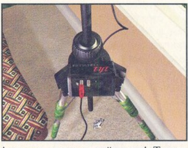


Здесь вам нужно будет сделать очень много. Возьмите с пола эспандер и шнур от видака. Возьмите пять чистых видеокассет с полки под телевизором. Посмотрите телевизор, щелкнув на него курсором в виде пальца (смотреть нужно 2 раза – сюжеты о 13-ой серии **«ГЭГа»** и о мятеже на планете ZAR). Если есть желание, проверьте работу видеомагнитофона – вставьте в него кассету, щелкните мышкой на телевизоре и убедитесь, что китаец не соврал. Не забудьте забрать кассету. Три раза щелкните на зеркале. Теперь взгляните на полку под зеркалом и возьмите пистолет (о патронах не беспокойтесь, в игре вы будете орудовать лишь вилкой, рогаткой и зениткой). Взгляните на любой из журналов Flyboy и на медицинские книги (Гарри они не помогут – потенцию в теории не лечат!).



Отойдите от зеркала. Самое время заняться видеозаписью. Тут нам не обойтись без глобуса Тайваня в светящемся презервативе дедушки Ляо! Вставьте в видик чистую кассету под номером 1. Идите в спальню (два раза вправо).

Обратите внимание – вам нужен центр треножника, то самое место, из которого выходят три его многострадальные ножки. Приблизьте этот центр управления и воткните в него шнур от видака.



Аппарат готов к действию! Теперь взгляните в телескоп. Фильм записан! Идите в кабинет, к видеомагнитофону, и проверьте запись, щелкнув на телевизоре. Доставайте кассету и вставляйте в видеомагнитофон следующую (номер 2).

Что-то нам подсказывает, что запись все же далеко не самая лучшая, и дедушка от нее наверняка откажется... Знаете что? Давайте еще попробуем, но с других ракурсов. Идите в спальню и еще раз внимательно взгляните на шкаф справа. Взгляните на журнал наверху, а потом на эспандер у вас в инвентаре (правая клавиша на предмете на экране инвентаря). Какие мысли в голову лезут? Правильно! Попробуем его закинуть на крюк в потолке.

Растянули? Ничего, не все может получится с первого раза. Теперь еще раз взгляните на эспандер в инвентаре. И еще раз попытайтесь закинуть его на крюк. Если не получилось – еще раз. Ура – он зацепился.





Теперь – внимание! Вам нужно два раза щелкнуть на эспандере – первый раз просто, как указано на рисунке сверху, а в другой раз, когда он будет растянут на максимум – как указано на рисунке внизу.



Вот вы и наверху. Вид отсюда просто сказочный. Подберите журнал Flyboy и убедитесь в этом сами, взглянув в телескоп. Интересных мест теперь четыре, и каждое показывает свой мультик! Первые три вам уже известны, и одно новое.

Картинка 1 – небоскреб в правом верхнем секторе. Элегия: девушка, пингвин и пустота.

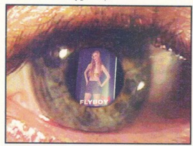
Картинка 2 – закругляющийся дом в правом нижнем секторе: скачущие «заводные бюсты».

Картинка 3 – ступенчатая многоэтажка в левом нижнем секторе. Триптих: девушка, волосы и расческа.

Картинка 4 – пирамидообразная часть небоскреба: тяжелые дни отдела ОТК завода резиновых изделий

Каждый сюжет надо записать на отдельную кассету. Помните – на одну кассету влезает лишь один сюжет, и если вы будете записывать на нее что-либо еще, прежняя запись сотрется. Так что вам придется скакать со шкафа до магнитофона в кабинете до тех пор, пока у вас в инвентаре не окажется пять записанных кассет с разными сюжетами. Удачи!

Пингвин вас еще не достал? Ну ничего, скажем по секрету, что с этой птицей мы еще встретимся на узкой дорожке. Он свое получит. А вы свои пять кассет подготовили? Тогда ладненько. Только дедушка китайской национальности подождет, ведь со шкафа (не забыли еще?) был утащен свежий номер журнала Flyboy, а в жизни каждого мужчины свежий Playboy... эээ... Flyboy занимает первостепенное, основополагающее значение! Ура, товарищи! Смотрим Flyboy (из инвентаря, правой кнопкой на журнал).



Девушка ругается и не дает на себя глазеть? Не проблема! В кабинете находится замечательное зеркало (еще не забыли о нем?). Взгляните на полку под ним (там еще лежат книги по теории извращений). Используйте журнал на верхнем краю зеркала, нависающем над полкой (помните, вы должны глядеть на полку с близкого расстояния). О-ла-ла!



Полистайте журнал, только не слишком увлекайтесь — на последней странице (на рисунке), справа от пингвина лежит ваша фотография — возьмите ее, она вам еще пригодится!

Ну а теперь самое время радовать старика Ляо. Идите в ванную, подходите к лифту, и опускайте в него кассету с записью номер 1.

Старый извращенец знает толк в искусстве! Эта кассета ему не по душе, поэтому опустите вниз следующую — номер 2. Вы получите в подарок замечательную визитку с конгресса гинекологов! Взгляните на список обмена в инвентаре, выберите следующую вещь (по порядку), и спустите вниз следующую кассету. В результате у вас окажется связка ключей! Попробуйте спустить ему кассету под номером 4.

Земляк Мао совсем зажрался! Кассеты ему больше не нравятся — подавай что-нибудь свеженькое. Отошлите ему вниз свежепросмотренный Flyboy, не забыв отметить в списке то, что вы за него хотите. Взамен получите замечательный ключ (гаечный). С остальными кассетами разберемся попозже — пусть старый узкоглазый абрикос пока обсмотрится!

А наша дорога теперь лежит прямиком в замок. Возвращайтесь в прихожую и идите в дверь (точнее сказать, роняйте ее, и вылетит птичка). Затем отправляйтесь на машине к замку.

Часть II



Хорошо — замок, горы, чайки кричат... Только вот хозяева в таких замках обычно малогостеприимны. Но — попробуем. Идите 2 раза вперед и дерните 3 раза (как в сказке) за веревочку. Теперь двигайтесь вперед.

Хозяину нужно ответить, что вы гинеколог (хотя мы рекомендуем попробовать все три варианта — уж очень непередаваемая интонация у главного героя). На просьбу чем-то это доказать просто щелкните на маркизе мышкой — пока нам сказать ему нечего.

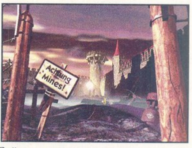
Теперь давайте займемся подделкой документов. Вызовите экран инвентаря, выберите визитную карточку гинеколога, взгляните на нее (правой кнопкой мышки), снова вызовите инвентарь и прикрепите к карточке вашу фотографию.



Снова идите к замку. Представляйтесь гинекологом и подтверждайте это, предъявляя удостоверение Маркизу. За пистолет не волнуйтесь — все равно он вам не понадобится. А теперь вперед, в замок! И не забудьте сменить компакт-диск!



Идите вперед. Щелкните на пушке перед входом. Теперь повернитесь направо и возьмите резиновый шланг, лежащий слева. Щелкните на самолете в правом углу. Снова идите вперед. Щелкните на минном поле (оно расстилается прямо перед вами).

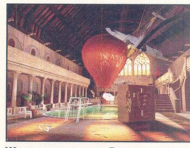


Зайцев, конечно, не жалко — жалко вас, любимого. Вы у себя один-единственный. В общем, разворачивайтесь и идите один раз прямо. Хотите отомстить за зайцев? Уроните этот самолет — все равно особого толка от него нет.



Идите налево. Обратите внимание — слева от замковых ворот будет находится маленькая калитка. Открывайте ее и берите канистру. Отстранитесь и идите налево, потом еще раз налево. А теперь два раза прямо, и вы окажетесь в замке — как и полагается!

Приблизьте самолет, висящий в правом верхнем углу.



Щелкните на него. Вам не кажется, что эту фразу вы уже где-то слышали? Ну да ладно. Отстраняйтесь и щелкайте на трамплине в центре картинки. Попытайтесь взять прицел, который лежит на доске с оригинальной эмблемой. Утопили? Не беда! Щелкните на цепь, идущую к центру ванной — теперь вы по крайней мере приблизительно будете знать, как достать прицел. Отойдите и направляйтесь вперед, к кадке с

пальмой, стоящей слева от трамплина.



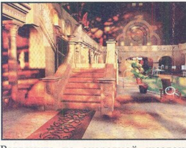
Берите банку из-под косорыловки и снова отстраняйтесь. Идите налево. Теперь вперед (чуть загнутая стрелка), за колонны! Повернитесь вправо, и найдете на поручнях кассеты для фотоаппарата «Поляроид». Осталось теперь найти саму камеру.



Идите вперед. Налево и снова вперед (стрелка справа от тумбы с гербом). Внимательно посмотрите справа от лестницы – увидели лупу? Приближайтесь и берите бутылку. Отстраняйтесь, развернитесь на 180 градусов и щелкните на капающий кран. Снова развернитесь и идите вперед, на первую площадку лестницы. Повернитесь налево и насладитесь зрелищем большой ванны с ничуть не меньшей акулой внутри. Можете спустится пониже и попробовать туда залезть – хотя толку от этого и не будет. Гарри – секретный агент, а на секретной службе клинических идиотов не держат.

Поворачивайте лучше направо и идите вперед, по направлению к шару.

Развернитесь на 180 градусов.



Взгляните на очередной шезлонг (хитрый стул) справа от вас. Подберите «Поляроид», зарядите его найденной прежде кассетой (через экран инвентаря). Хорошо бы найти батарейки – но это позже. А пока от шезлонга идите по стрелке вперед, расположенной слева от лестницы. Именно так – эта ручка спускает воду в бассейне. Но вам ее не нажать – можете и не пробовать. Всему мешает камера, находящаяся слева от вас



(лучше взгляните на нее). Отключить ее можно лишь на пульте управления всей системой. Что ж, будем искать!

А пока поднимайтесь снова вверх по лестнице на первую площадку. Повернитесь налево и взгляните на семейное фото неизвестного мастера «Дума втроем». Ну конечно же, иначе как о выпивке, Маркиз и не думает.

Идите по лестнице направо вверх, а затем до упора вперед. Дверь видите? Входите! Не пускают? Пробуйте еще раз (обратите внимание, на этот раз картинка уже приобрела цвета). А теперь еще раз – и вы там, где надо. Таким образом авторы игры просто шутят над вами. Идите вперед.



Вы на складе батареек. Несмотря на кажущееся изобилие, взять здесь можно лишь одну батарейку, валяющуюся на полу справа. Берите и заряжайте «Поляроид» – он вам еще пригодится. Возвращайтесь со склада батареек и идите опять вперед до следующих дверей, находящихся в другом крыле (там, кстати, вы можете развернуться и полюбоваться прекрасным самолетом). Идите вперед, через двери.

Опять вперед. Поговорите с Маркизом, находящимся в вечном состоянии праздника.



Вам ясно, что он отмечает сегодня? Нам – нет. Но ничего, хоть получили наводку – теперь будем искать винный склад. Идите вперед, через двери, а теперь развернитесь. Расческу видите? Берите, пригодится. Также рекомендуем щелкнуть на морде чудища справа. Теперь разворачивайтесь и идите до следующей двери.

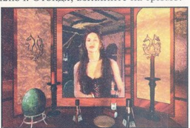


Кодовый замок? Не проблема. Только сначала обратите внимание на стрелке вниз, а затем постарайтесь выдернуть коврик у себя из под ног. Это еще одна шутка авторов! Но на этот раз полезная – с кодом.

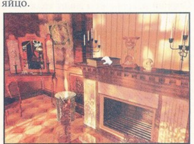


Набирайте код и проходите за дверь. Это – главная комната маркизы. Щелкните на монументальном сооружении под балдахином (правильно, это кровать). Идите прямо по стрелке и берите лифчик маркизы, лежащий на кровати (лифчик лежащий, а не маркиза – она совсем другого пола). Кстати, в игре эта часть женского туалета почему-то называется бикини. Странно!

Отстранитесь и идите направо. Это западная часть комнаты. Идите прямо к трюмо. Взгляните на старую карту на стене. Щелкните на ней. Попробуйте замки пальцем. Нужен ключ! Отойдя, взгляните на трюмо.



Щелкните на зеркале, а также не забудьте взять помаду и малахитовое яйцо.

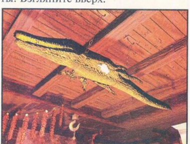


Два раза отстранитесь, а затем идите к камину. Возьмите книгу с каминной полки, Щелкните на часы и на череп, а затем – на решетку внизу камина. Используйте на ней яйцо. Приблизьтесь и вытащите из расколотого антиквариата магическую иглу.

Отстранитесь два раза и идите направо. Берите метлу (можете приблизить шкаф и покопаться в мензурках, но ничего вы там не найдете!).



Разворачивайтесь и идите налево по закругленной стрелке, к шкафу с книгами. Посмотрите на книги, а также на нижнюю часть шкафа. Поковыряйтесь пальцем в дырке. Здесь нужно что-то попрочнее. Отстранитесь два раза и идите направо. Вы снова находитесь по центру комнаты. Взгляните вверх.



Вы что-то заметили? Щелкните на нем сначала просто рукой, а затем метлой. Еще раз. И еще. Есть один ключик – ура! Берите его. А теперь еще раз стукните шестиногого, и будет другой ключ. Но давайте вспомним – ведь замков на сейфе три штуки. Значит, придется колдовать!

Отходите от крокодила и взгляните на столик в центре звезды. Поместите на него сначала магическую иглу, а потом используйте на ней волшебную книгу. Щелкните на любое заклинание (ей без разницы). Теперь снова используйте волшебную книгу на получившемся вибраторе. А теперь на ручке.



Получившуюся фомку забирайте со стола и отправляйтесь к сейфу.

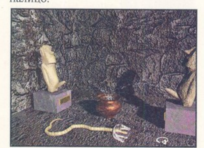
Откройте два замка ключами, а третий фомкой. Возьмите из сейфа хорошую фомку и отправляйтесь к книжному шкафу со странной дыркой. Используйте на дырке хорошую фомку. Спускайтесь в подземелье!

Щелкните на ванну с гематогеном.



Внимание! Справа от нее лежит замечательный капкан – возьмите его, он вам еще пригодится. Идите два раза вперед.

Щелкните на бадье и на змее. Попробуйте пойти налево – именно там находится знаменитый винный погреб. Однако змея здесь не просто так! Используйте на ней капкан, а затем используйте на капкане горсть хорошо прожаренных мух. Результат налицо!



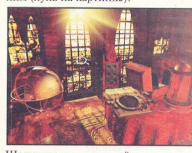
Идите налево. Щелкните на бочке, изображенной на рисунке.



Ну как же достал этот Маркиз – любитель выпивки. После его ухода не забудьте еще раз щелкнуть на бочке и взять монетку. Возвращайтесь наверх.

Ага, вами, как всегда, подслушан наисекретнейший разговор (его запись, если хотите, можете еще раз просмотреть в дневнике). Однако все ушли, выходите. Попробуйте выйти через основную дверь. Не получается – правильно, она закрыта. Можете попытаться еще раз дернуть коврик из под ног и убедиться в полной тщетности своих попыток.

Вернитесь к столу и попробуйте выйти через стеклянную дверь за ним (лупа на картинке).



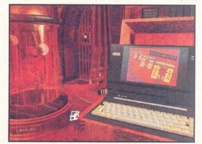
Щелкните на замочной скважине и вернитесь назад, к столу. Щелкните на странное зеркало. Опять колдуем. Выберите любое заклинание (опять здесь большой разницы нет). Колдовать нужно три раза – и обязательно послушайте песенку курносого.



Как всегда – Маркиз сбежал, прихватив с собой самое ценное. Ничего – теперь самое время повозиться с колдовским компьютером. Садитесь за стол (стрелка, направленная на стул).

Щелкните на чудо страшное слева от вас. Безусловно, это часть компьютера, но как ее включить? Взгляните: внизу колбы располагается замечательный такой ящичек с надписью на английском диалекте, значащей приблизительно следующее в вольном переводе – «Выдвини меня». Почти как на выборах. Или в Стране Чудес (помните Алису?). Приблизьте его и исполните просьбу.

Ну вот, опять все с вас требуют денег. Ну дайте же им этот злосчастный четвертак, найденный в бочке – секретным агентам и без того платят



неплохое жалование. Отдалитесь и наслаждайтесь работой межпространственного псевдовиртуального преобразователя-синтезатора (Во как!).

Щелкайте теперь на компьютере. Пароль требует? А вы его не знаете? Да ну, бросьте. Тут же написано «Наберите «password»». Вот и наберите слово Password (внимание, не забудьте переключить ваш Windows 95 в режим набора английских букв — иначе на экране будет появляться исключительно псевдорусская белиберда).

Замечательно. Выбирайте VROOM 666, и, улучив момент, вырвите у пингвина бензопилу.

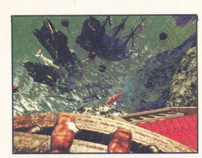


Получите ее в преобразователе. Можете попробовать зайти в evil.net — но туда вас не пустят. А вот в XXXPic — добро пожаловать! Здесь вы увидите самую необычную порнуху во всей своей жизни. Только не забывайте срывать с «девочек» бюстгальтеры и трусики. Бюстгальтеров у вас должно быть 3 штуки, а трусиков — 5 (и не спрашивайте, зачем вам столько — скоро сами все поймете).



Напомним, что выходить из игр нужно через красную клавишу EXIT на компьютере Маркизы.

Все собрали? Замечательно. Теперь идите к скрытой двери, закрытой на замок. Используйте на ней (а точнее, на замочной скважине) бензопилу «Дружба». Вот это пейзаж! Щелкните на летающей тарелке, а затем взгляните вниз. Щелкните на моторку внизу, затем попробуйте пойти по стрелке вперед, а затем щелкните себе на левый ботинок. Используйте на нем стопку женского белья (second hand). Прыгайте вниз (расчеты не забыли — 3 бюстгальтера + 5 трусиков) и щелкайте на человечке



веревочке. Как долетите, хватайтесь за сидение. На первый раз оторвете руль, а на второй все будет хорошо. Теперь разворачивайтесь и направляйтесь по стрелке вперед.



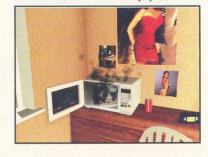
Часть III.



Вы снова на родном берегу — в каких-нибудь нескольких шагах от своей любимой машины. Но о ней чуть позже — сейчас щелкайте на подводной лодке. Поворачивайтесь направо и щелкните на грозовой туче над замком. Теперь разворачивайтесь и идите в телепортационную дыру — вы о ней и об отшельнике смотрели сюжет по телевизору. Идите к дому.



Загляните в почтовый ящик. Возьмите картридж. Это — для вашего любимого «ГЭГ-боя» с «Тетрисом». Вставьте в «ГЭГ-бой» картридж.

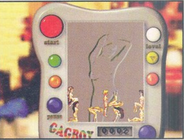


Мини-игра 2/5 «Очевидное-невероятное»

Ваша задача проста — набрать 66 очков в «Тетрисе», расставляя фигурки дам и джентльменов определенным образом. Если позиция выбрана правильно, фигурки исчезают. Каждые 20 очков ваш уровень сложности повышается — фигурки начинают падать быстрее. Выиграть нужно обязательно — без этого игра дальше не стронется.

Советы:

1. Не торопитесь. Не старайтесь «ронять» фигурки — за время падения лучше прикинуть следующие комбинации.
2. Сексуальные отношения здесь классические — только мужчина с женщиной. Лесбийская любовь и гомосексуализм не проходят.
3. Мужчина практически всегда должен находится лицом к женщине. Женщина может быть развернута и лицом, и спиной.
4. Не увлекайтесь позой 69. При всем кажущемся эстетизме сопрягать в ней фигурки намного сложнее.
5. Старайтесь работать пирамидами — так проще.

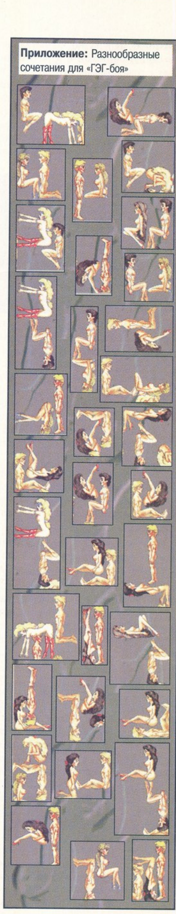


6. Сопрягать мужчин и женщин нужно точно на уровне ягодиц.
7. Согнутые или вытянутые ноги — чаще всего не помеха. Жмите на клавиши влево и вправо, и все будет как надо.
8. Список наиболее популярных поз см. в приложении 2.

Ура! Вы прошли этот, несомненно, один из самых сложных моментов в игре. Все, что больше 66 очков — это уже результат (кстати, во время тестирования мы набирали по 105 очков). Не записывайте телефон и код — все это будет записано самим Гарри на отдельном предмете.

Теперь вы получили бумажку с номером телефона, по которому можно звонить по поводу призов. Звонить можно только из дома, но пока туда рано. С помощью ключей из инвентаря (помним о дедушке Ляо) откройте дверь в дом отшельника (на экране справа). Заходите в дом,

Приложение: Разнообразные сочетания для «ГЭГ-боя»



взгляните на журнальный столик и заберите с него голубоватый кристалл – это иверий. Он вам еще понадобится.



Вернитесь к телепортационной дыре и перейдите с ее помощью на причал. Развернитесь, поверните направо и идите к машине. Но пока не уезжайте, попробуйте зайти в замок (вперед до упора). Щелкните на сонном Маркизе. Еще раз попробуйте зайти в замок. После того как Маркиз попросит вас удалиться, спокойно идите к автомобилю и двигайтесь домой.

Дома в первую очередь бегите к телефону и звоните родному боссу женского пола.



Босс на вас категорически сердита – книга, которую вы упустили, оказывается, действительно крайне важна. В замок, однако, теперь не вернуться... Как же проникнуть туда заново?

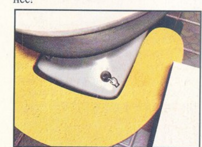
Пока же не забудьте – вам нужно получить приз, а точнее, отослать его старому Ляо. Используйте бумажку с кодом на черной клавиатуре телефона. Не забудьте выбрать из списка то, что вы хотели бы получить взамен от старика.

Китаец в своем репертуаре – хотя, может быть, этот шлем вам и понадобится. Пока же прогуляйтесь в спальню и попробуйте заснуть. Только не забудьте повесить лифчик Маркизы на специальный гвоздь.



Тогда, выбрав эротический сон, вы увидите нечто новое, хотя этот конкретный сюжет и напоминает программу «Знак Качества» на TV-6.

Возвращайтесь к лифту китайца Ляо. Выберите последний пункт из списка и киньте старичку на обмен ваш супер-«ГЭГ-бой» вместе с картриджем. У вас он и так, наверное, уже в печенках сидит. В обмен вы получите план городской канализации. Где ищут рыбу? Правильно, в воде. А канализацию? Правильно, в санузле. Помните про хитрую гайку на унитазе? Самое время снова взглянуть на нее!



Используйте на гайке гаечный ключ из вашего инвентаря. Теперь отстраняйтесь. Видите – слева от унитаза появился белый квадрат 3 x 3. Это правильно, ведь теперь вас ждет еще кое-что.

Мини-игра 3/5 «Крестики-нолики в поддавки»

Правила стандартнейшие, только рисовать вам нужно не рукой, а губной помадой. Задача проста – дать компьютеру выиграть. Алгоритмов выигрыша много, и они все легкие. Главное – не увлекаться и случайно не выиграть.

Теперь щелкайте на спуске – как показано на рисунке.



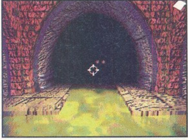
Используйте водолазный шлем на появившейся в полу шахте. Идите вниз, еще раз вниз – и вы в канализации.

Вам нужно передвигаться согласно полученному плану канализации. Ромбик означает ваше теперешнее положение, соответственно кружок с ромбом – это место старта. Значок пустой круг – это финиш, то бишь место, в которое вы должны попасть. Для того чтобы подняться вверх, вам понадобится рогатка с камнями. Рогатки лежат на верхнем уровне в ме-

стах, помеченных значком V, а камни для них – в тупичках, обозначенных знаком X. Места, обозначенные знаком вопроса и восклицательным знаком являются таинственными – никто не знает, что они означают.



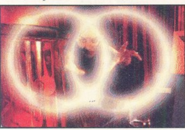
Если из темноты на вас засверкают глаза – не пугайтесь. Хватайте любой из случайно проплывающих мимо предметов и кидайте в эти глазки.



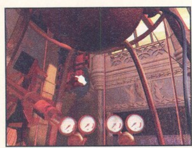
На выходе из подземелья вас ждет очередная мини-игра.

Мини-игра 4/5 «Крысы в банке»

Задача по-прежнему проста – отстрелять некоторое количество крыс в шахте. Хитрость одна – сила стрельбы из рогатки напрямую зависит от времени удерживания левой кнопки мыши. Здесь главное – не только точный прицел, но и посекундно выверенное удерживание кнопки. Вы снова в замке. Идите в кабинет Маркизы. Там садитесь за компьютер, запускайте XXX Pic. Стягивайте трусы со скелета неопределенного (хотя вроде женского) пола. Тут-то вас и отловят, но не пугайтесь, так нужно по сценарию.



Идите в основной зал. По пути остановитесь у большого портрета на лестнице и сфотографируйте Маркиза (или собачек). Подойдите к воздушному шару. Обратите внимание на дверь прямо над воздушным шариком – ваша дорога сейчас лежит именно туда.



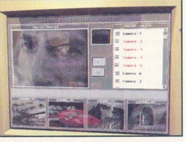
Обратите внимание вниз – там находится сломанный механизм, приводящий шар в движение. Установите на него следующие предметы: банку косорыловки, бутылку, расческу, резиновый шланг и канистру. Агрегат готов к старту! Вперед – победа будет за нами! Заводите агрегат с помощью специальной ручки на передней панели (там еще находится надпись Trofeynue).

Идите три раза вперед до двух рыцарей перед дверью. Левый из них держит клюшку, а правый – пылесос-миноискатель. Отберите пылесос и заходите в дверь. Обратите внимание на модель самолета – она находится прямо на столе.



Отколупните кусок подставки и попытайтесь вытащить книгу. Увы, так у вас ничего не получится.

Отстранитесь и развернитесь. Поверните направо. Обратите внимание на компьютер. Попробуйте выключить систему безопасности. Однако ваш глаз для этого не подходит.



Нацепите на глазок (правый верхний угол экрана) поляроидовскую фотографию Маркиза (или любой из собачек). Выключайте систему нажатием клавиши OFF.

Теперь идите вниз и спускайте воду в бассейне. Спускайтесь туда с первой площадки лестницы. Постарайтесь подобрать прицел. Он свалился в канализацию, ну и ладно. Самой большой вашей ошибкой в этой жизни может стать желание отправиться в канализацию на его поиски. Просто подберите одну из валяющихся рядом бомб и закиньте в колодец. А теперь берите прицел и направляйтесь на минное поле – ведь теперь у вас есть миносос. Используйте его на поле.



Идите вперед, потом – в башню и на самый верх. Используйте прицел на зенитке и садитесь за нее. Ваша задача – не сбить кого-то, а просто выпалить из зенитки три раза, можно в воздух. Подберите свалившийся с неба самолетик (очень острая и твердая поверхность) и возвращайтесь через воздушный шар в кабинет Маркиза. Попытайтесь выковырять книгу при помощи самолета.

Возьмите книгу. А она-то, оказывается, не та! Выходите из комнаты и будьте внимательны – настоящая книга сейчас будет валятся у вас прямо под ногами!

Итак, вы дома и вас ждет Люси – или ее клон? Что делать, сценарий есть сценарий. Терзаетесь вы сомнениями или нет – отдайте ей книгу.

Все-таки монстр. Ну, неважно, главное то, что вы оказались под ножом гильотины. Взгляните вниз. Попробуйте затушить свечку плевками. Цельтесь чуть выше. Свечка тушится в три приема – два раза плевками, а последний раз – рукой. Теперь развернитесь и идите прямо, к крокодилу. Щелкните ему на пасть. Теперь развернитесь еще, идите вперед и возьмите пику, стоящую слева от монстра. Ткните ею монстру в пасть. Теперь три раза щелкните курсором на пасти (не обращайте внимания на глупые шутки) и еще раз ткните крокодилу в пасть пикой. Теперь идите по стрелке вперед. Забрались на крокодила? Еще раз вперед! И вверх!

Мини-игра 5/5 «Асы в небе»

Задача – как можно дольше времени оставаться с максимальным числом пальчиков на ногах. Оборонять лучше одну ногу. Особенно не старайтесь – опять же в этой игре главное не победа, а участие.

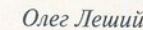


Вы снова у замка. Идите в кабинет Маркизы. Наступает финал, внимание! Идите вперед. Видите горшок на столе? Взгляните на него внимательно. Положите в горшок иверий (только он у вас и остался). А теперь выпейте все это снадобье залпом!



Потенция вернулась! Здорово! Теперь хватайте упавшую книгу. Как только в поле видимости появится Маркиза, кидайте фолиант в огонь! Кстати, разок можно попробовать и проиграть – уж очень мультик хороший.

Игра завершена!



Олег Леший



Приложение: Отмазки дедушки Ляо



НОВОСТИ

Некоторое время назад игровой общественностью начали усиленно муссироваться слухи о том, что в компании *Westwood Studios* идет работа над новой игрой серии о планете Дюна, **Dune 2000**. Теперь, несмотря на крайнюю сдержанность представителей компании в сообщениях на эту тему, наконец стало официально известно, что игра появится уже весной текущего года. По большому счету, **Dune 2000** станет переделкой известной **Dune 2: The Building of a Dynasty**. Среди нововведений будут такие полезные моменты, как поддержка многопользовательских режимов при игре по локальной сети или через Интернет, улучшенный интерфейс, взятый из игры **Command & Conquer**, и более качественная графика высокого разрешения. Основа останется прежней, легко узнаваемой для любого знакомого с **Dune 2**. Старыми останутся боевые единицы, например, танки sonic, воины Freman, элита императора Sardaukar. И, конечно, в безграничных песках планеты Арракис будут ползать гигантские песчаные черви. Как и прежде, основными в игре станут три конкурирующих дома: Atreides, Ordos и Harkonnen.

Dune 2: The Building of a Dynasty родоначальником жанра «стратегия в реальном времени». До сих пор некоторые считают ее лучшей в своем жанре, несмотря на то, что игра появилась в далеком 1993 году. **Dune II** не только открыла новый жанр, который теперь является одним из самых популярных, но и была основана на очень популярной книге писателя-фантаста Френка Херберта «Дюна». И поэтому в ней привлекала не только новизна жанра, но и потрясающий мир планеты, ее экзотика, неизвестность и опасность. Брет Сперри (Brett Sperry), CEO компании *Westwood Studios*, сказал: «Роман «Дюна» был просто потрясением для меня и для всех разработчиков команды. Эта экзотика, полная политических интриг и незаметной опасности, просто потрясающий мир для воплощения в игре, и с новой **Dune** опять начнутся многочасовые баталии».

«**Dune 2** до сих пор очень популярна среди фанатов, – сказал Сперри, – и мы решили улучшить классическую игру и дать фанатам **Дюны** возможность впервые сыграть в этом мире в многопользовательском режиме. И в то же время мы дадим новичкам испытать все прелести этого потрясающего мира»

Эрик Рейтер (Eric Reuter), дизайнер уровней, работавший в *Epic MegaGames* над игрой **Unreal**, оставил свою работу в компании. Представитель *Epic* сказал, что уход Рейтера был обусловлен «личными причинами». В то же время было сообщено, что это уже никак не скажется на дате появления игры: «Уход Эрика никак не повлияет на появление игры. Игра уже разрабатывается долгое время и практически завершена. Работа Эрика была также практически закончена»

***

Компания *«Акелла»* готовит к выпуску энциклопедию, позволяющую полностью раскрыть пользователю еще одну грань нашего литературного наследия. Это **«Энциклопедия русского эротического фольклора»**, куда войдут частушки, обряды, эпические и многие другие произведения русского народа, посвященные данной теме. Положительный опыт диска **«Эротические игрушки»** и его достаточно большой тираж (при кажущейся простоте) показал компании по-прежнему неослабевающий интерес к этой теме и ее актуальность.

***

Компания *«Коминфо»* с 23 января 1998 года начинает продажи рок-энциклопедии **«Алиса: Быль да сказки»**. Энциклопедия – это более 100 песен из 12 альбомов, записанных группой «Алиса», видеоклипы, концертные съемки и фрагменты из фильма «Взломщик» (1986 г., в главной роли – К. Кинчев). Диск познакомит вас с историей группы с 1983 года и до наших дней, предоставит более 200 ранее не публиковавшихся фотографий. Здесь же представлены тексты всех песен и аккорды, а также рукописи и стихи Кинчева, которые еще не стали песнями. На диске собраны также сведения о поклонниках и фан-клубах. **«Алиса: Быль да сказки»** выйдет на двух дисках и рекомендуемая розничная цена составит порядка 29$.

Информационное агентство «Galaxy Press»

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP



Разработчик	EA Sports
Издатель	Electronic Arts
Выход	1997 г.
Жанр	футбольный симулятор.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной).
Видеоплата – 1 Мб (оптимально – 2 Мб + 3Dfx).
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster.

Всех российских футбольных болельщиков просто «убило» то, что сборная России не попала в финальную часть чемпионата Мира. Зло берет, когда вспоминаешь ничью с Кипром и проигрыш болгарам. Однако компания** Electronic Arts **предоставила вам шанс отомстить за нашу сборную и самим расправиться с грандами мирового футбола – выпустила игру** FIFA '98: Road To World Cup. **Без преувеличений можно сказать, что эта игра является лучшим на сегодня футбольным симулятором: новый игровой движок обеспечивает плавные и четкие движения виртуальных футболистов, да и сами футболисты и все объекты прорисованы четко и очень детально; поражают своим качеством звукового оформления – ревут трибуны, орет комментатор (кстати, все тот же Джон Мотсон), и все это сопровождается неплохой музыкой (кроме этого, в игре присутствует поддержка Dolby Surround). Порадовало и соответствие команд и составов. Для желающих поиграть по сети присутствует поддержка модема, возможна игра в сети Internet. Я думаю, что всем любителям виртуального спорта понравится эта великолепная игра – трудно «нарыть» в ней существенные недостатки. Программисты из** EA Sports **вложили в создание этой игры все свое умение и сделали прекрасный продукт. Будем с нетерпением ждать от них продолжения серии – FIFA '99, а также наслаждаться настоящим, некомпьютерным футболом.



Главное меню

MATCH SELECT – выбор режима игры;
MODEM/NETWORK – сетевая игра;
LOAD GAME – загрузить ранее сохраненную игру;
OPTIONS – настройки;
TEAM MANAGEMENT – тренерские операции (стратегия, операции с составом и т. п.);
CUSTOMIZE SQUAD – изменение параметров игроков и команд (новые параметры будут работать только в игровых режимах Friendly и Penalty Shootout);
HIGHLIGHTS – просмотр ранее записанных игровых моментов (наконец-то можно записывать красивые голы и розыгрыши!);
CREDITS – информация об авторах игры;
QUIT RTWC 98 – выход из игры и возврат в Windows 95.



Более подробное описание некоторых пунктов главного меню приводится ниже.

Перемещаясь по многочисленным меню игры, вы увидите появляющиеся овальные кнопки со значками. Если вы подведете к ним курсор мыши, загорится надпись. Назначение некоторых из этих кнопок будет вам ясно и без описания, но с некоторыми стоит разобраться подробнее.

Часто встречающиеся кнопки:

Forward – перейти в следующее меню;
Back – вернуться в предыдущее меню;
Quit RTWC 98 – выйти из игры в систему;
Options – войти в меню опций;
Team Management – войти в меню тренерских операций;
Load Game – загрузить игру;
Save Game – сохранить игру;

Performance Charts – войти в меню статистики по игрокам;

Results – войти в меню статистики по командам;

Club Transfers – войти в меню покупки и продажи игроков;

International Selection – войти в меню национального отбора.

Редко встречающиеся кнопки:

Cancel Changes – отменить изменения, сделанные только что;

Reset All Transfers – отменить все изменения;

Reset to Default Settings – восстановить компьютерные установки;

Save Changes – сохранить все изменения.

Меню Match Select

Friendly – дружеская встреча между любыми доступными в игре командами;

Road To World Cup 98 – выбрав этот игровой режим, вы попадете в меню выбора этапа чемпионата Мира:

Qualifying Round – квалификационный этап;

First Round – групповой этап финальной стадии;

Final Round – финальный этап.

Учтите, что, пока вы не пройдете одну стадию, вам не позволят выбирать другую.

В этом режиме игры вам придется выбрать одну или несколько команд из 172 сборных команд стран мира, разделенного на шесть зон:

UEFA – Европа и страны бывшего СССР;

AFC – вся Азия, кроме стран бывшего СССР;

CAF – Африка;

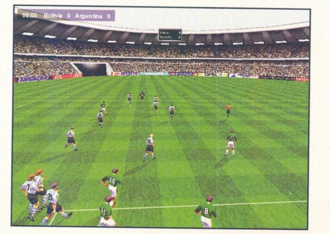
OFC – Австралия и Океания;

CONMEBOL – Южная Америка;

CONCACAF – Северная Америка.

League – национальный чемпионат одной из следующих стран: Германии, Англии, Шотландии, Франции, Испании, Италии, Бразилии, Швеции, Малайзии, США или Нидерландов. Вам придется выбрать одну или несколько команд из списка нужного чемпионата;

Training – тренировочные упражнения в выбранной команде;



Penalty Shootout – выполнение послематчевых пенальти. Вы можете выбрать две из доступных в игре команды.

Меню Options

Все опции в игре разделены на четыре типа. Переключаться между ними вы можете, нажимая на оранжевые овальные кнопки со значками (что обозначают эти кнопки, вы узнаете, задержав на них мышь).



MATCH OPTIONS – опции, связанные с проведением матча:

Half Lenght: 2/4/6/8/10/20/45 – продолжительность периода: 2, 4, 6, 8, 10, 20 и 45 минут соответственно;

Languages – языки общения: английский, немецкий, французский, испанский, голландский, шведский;

Auto Replay: On/Off– автоповтор: включить/выключить;

Clock: Continious/Out of Play – счет времени во время игры: безостановочный или с остановками на игровых паузах (штрафные, угловые и т. д.);



Time Display: On/Off – временной дисплей: включить/выключить;

Score Display: On/Off – дисплей со счетом: включить/выключить;

Visual Indicators: On/Off – выделение игрока, на которого последует пас: включить/выключить;

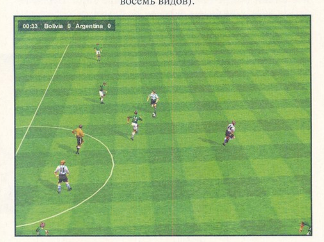
Radar: On/Off – план поля с расположением игроков: включить/выключить;

Player numbers: On/Off – номера игроков: включить/выключить;

Kit Clashing: On/Off – изменение формы при схожести последней: включить/выключить;

Weather: Random/Clear/Hot/Rain/ Sleet/Snow – погода: случайная (по выбору компьютера), ясная, жаркая, дождливая, слякоть или снег;

Camera – выбор вида на происходящее (всего восемь видов).



GAMEPLAY OPTIONS – опции, связанные с правилами игры:

Offside: On/Off – офсайды: включить/выключить;

Injuries: On/Off – травмы: включить/выключить;

Referee Strictness: Random/Defined – строгость судьи: определяется компьютером или игроком;

Strictness Slidebar – линейка уровня строгости судьи;

Bookings: On/Off – наказания игроков карточками: включить/выключить;

Substitutions: 3/5/Unlimited – количество замен: 3, 5 или неограниченное количество;

Fatigue: On/Off – утомляемость игроков: включить/выключить;

Player Attributes: Normal/Exaggerated – качества игроков: нормальные или преувеличенные;

Catch-up Logic: On/Off – стремление игроков, управляемых компьютером, догнать мяч: включить/выключить.

A/V OPTIONS – опции, связанные с видео и аудио:

Field Detail: On/Off – текстуры газона: включить/выключить;

Stadium Detail: On/Off – стадиона: включить/выключить;

Screen size – выбор размера игрового экрана;

Music: On/Off – музыка: включить/выключить;

Music Volume – регулировка громкости музыки;

Commentary: On/Off – голос комментатора: включить/выключить;

Commentary Volume – регулировка громкости голоса комментатора;

Game SFX: On/Off – звуковые эффекты в игре: включить/выключить;

Game SFX Volume – регулировка громкости звуковых эффектов;

Menu SFX: On/Off – звуковые эффекты в меню: включить/выключить;

Menu SFX Volume – регулировка громкости звуковых эффектов в меню.

CONTROLLER OPTIONS – опции, связанные с управлением:

Difficalty Level: Amateur/Professional/World Class – уровень сложности: любитель (простой), профессионал (средний) или игрок мирового класса (сложный);

Shot Targeting: User Controled/CPU – выбор направления удара: с клавиатуры или автоматически;

Skill Mode: On/Off – мастерство: включить/выключить;

AI Assisted Headers: On/Off – помощь компьютера при ударах с лета: включить/выключить;

Automatic Crosses: On/Off – автоматические прострелы (не нужно указывать направления): включить/выключить;

Passback: On/Off – обратный пас (попросту «стенка»): включить/ выключить;

Team Management: User Controlled/AI Assisted – руководство командой: только играющим или играющим с помощью компьютера.

Меню Team Management

Попав в меню Team Management, вы должны сначала выбрать команду, в которой хотите произвести нужные перестановки. Выбор команды осуществляется при помощи двух строк со стрелками в левом верхнем углу экрана. Когда команда выбрана, вы, используя оранжевые кнопки овальной формы, можете производить изменения, описанные ниже.

Кнопка Formation – изменение построения игроков на поле. Нажав на эту кнопку, вы увидите небольшое меню, где сможете изменить количество игроков в каждой из трех линий: обороне, полузащите и нападении, а также изменить расположение игроков в каждой из них. Изменение количества игроков производится путем щелканья по стрелкам (левая пара – оборона, средняя – полузащита, правая – нападение), а изменение построения производится выбором одного из двух предлагаемых вариантов (т. е. по паре для каждой линии: оборона – Sweepper и Flat, полузащита – Diamond и Flat, атака – Diamond и



Flat). Все производимые здесь изменения отражаются на футбольном поле внизу.

Кнопка Positioning – здесь вы можете посмотреть, где на поле располагается тот или иной игрок, а также его характеристики. Чтобы сделать это, просто щелкните на его фамилии в списке игроков.

Кнопка Starting Lineup – здесь вы можете скорректировать стартовый состав вашей команды на предстоящие игры. Все замены производятся следующим образом: сначала вы щелкаете мышью на фамилии игрока, которого хотите заменить, а затем на фамилии игрока, которого хотите поставить на его место. Значок «футболка» рядом с фамилией игрока обозначает, что он заявлен на игру в стартовом составе, значок «скамейка» – что он в запасе, а значок «черная футболка» – что он не может принимать участие в игре по какой-либо причине (травма, перебор штрафных карточек).

Кнопка Attacking Bias – это линейка, устанавливающая, как часто какой-либо из игроков будет подключаться к атаке. Чтобы воспользоваться ею, выберите в Positioning нужного игрока, нажмите на эту кнопку и установите бегунок линейки в нужное положение.

Кнопка Strategy – линейка, с помощью которой вы можете задать тип поведения вашей команды во время игры: отсиживаться в защите или рваться вперед. Просто нажмите на эту кнопку и установите бегунок линейки в нужное положение.

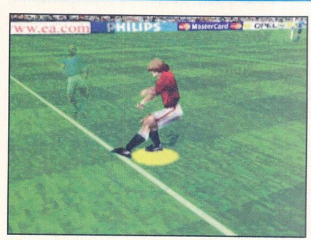
Кнопка Kick Takers – здесь вы можете назначить игроков для выполнения угловых, пенальти в игре и послематчевых пенальти. Производится это так: выберите в Positioning нужного игрока, нажмите на эту кнопку и ставьте галочки около нужных ударов. Кстати, вас могут озадачить сокращения, поэтому далее следует расшифровка: CKL – угловой слева, CKR – угловой справа, FK – штрафной или свободный, SPK – пенальти в игре, PK1...5 – послематчевый пенальти с порядковым номером 1–5.

Кнопка Aggression – линейка, показывающая агрессивность игроков. Чтобы воспользоваться ею, выберите в Positioning нужного игрока, нажмите на эту кнопку и установите бегунок линейки в нужное положение.

Меню Customize Squad

Team Edit – в этом меню вы можете изменить характеристики, а также цвета и вид формы любой команды в игре. Сначала вы должны выбрать команду для проведения экспериментов с помощью стрелок рядом с двумя строками в верхнем левом углу экрана (верхняя строка – страна или зона, нижняя – команда). Теперь можно начать творчество: вы можете изменить название команды (строка





Team Name), количество денежных средств (строка Team Value), родной стадион (производится с помощью стрелок рядом с видом стадиона), изменить цвета (линейки Primary, Secondary и Tertiary), а также дизайн формы хозяев поля и гостей (производится с помощью стрелок рядом с моделью игрока: верхняя пара отвечает за дизайн футболки, средняя – за трусы, а нижняя – за гольфы). После всех изощрений вы можете сохранить свои изменения (или оставить все, как было) с помощью овальных кнопок, описанных выше.

Player Edit – в этом меню вы можете изменить внешний вид и характеристики любого игрока. Для начала опять же выберите команду с помощью стрелок рядом с двумя строками в верхнем левом углу экрана, а также игрока (строка со стрелками чуть ниже). Ну, а теперь вы можете: изменить имя игрока (та же строка со стрелками, что и при выборе игрока), позицию на поле (строка Position), номер на майке (строка Number), цвет волос (строка Hair Color), тип прически (строка Hair Type), цвет кожи (строка Skin Color), лицо (строка Face), «налепить» на него бороду или усы (строка Facial Hair) и, наконец, изменить характеристики (при помощи линеек). Все изменения вы

Клавиши управления

Всего существует восемь вариантов управления. Ниже приведен вариант номер один, самый удобный и привычный для игравших в **FIFA '97**.

Мяч у вас

↑/↓/←/→ – направление движения и удара;
A – навесная передача;
S – пас понизу;
D – удар в сторону ворот;
Q – прокинуть мяч вперед;
W – ускорение;
Ctrl / Alt – специальные движения.

Мяч у противника

↑/↓/←/→ – направление движения;
A – подкат;
S – контроль над другим игроком;
D – отбор мяча;
Q – отбор мяча с нарушением правил;
W – ускорение.

Стандартные ситуации

↑/↓/←/→ – направление движения (в режиме паса на игрока вы можете двигаться выбранным игроком) и удара;
E – переключение между тремя режимами выполнения удара: удар по воротам, пас на игрока, пас в заданное место;
A – удар или навесная передача;
S – удар или выбор игрока;
D – удар или пас понизу.

Мяч у вратаря

↑/↓/←/→ – направление движения и удара;
A/S – выбросить мяч рукой;
D – выбить мяч ногой;
E – вратарь сбросит мяч с ноги, и тогда вы сможете действовать им (вратарем) как любым полевым игроком.

опять же можете сохранить или отменить с помощью овальных кнопок, ну а в помощь вам ниже приводится ***перечень характеристик игроков:***

Acceleration	– ускорение;
Agility	– ловкость;
Awareness	– сознание (ум);
Ball Control	– контроль мяча;
Creativity	– умение строить комбинации;
Fitness	– здоровье;
Heading	– игра головой;
Passing	– точность паса;
Reaction	– реакция;
Shot Accuracy	– точность удара;
Shot Power	– сила удара;
Speed	– скорость бега;
Tackles	– отбор мяча.

International Selection – здесь вы по желанию можете изменить состав любой сборной команды в игре, т. е. призвать в сборную одних игроков и убрать из нее других. Вы должны выбрать две команды с помощью стрелок рядом с двумя строками в верхнем левом углу экрана и аналогичных строк в верхнем правом углу экрана. Выбрав нужного игрока, нажмите оранжевую кнопку с двумя стрелками над списками команд. Игроки ничего не стоят, но может так случиться, что в выбранной вами стране нет резервных игроков для сборной.

Club Transfers – меню покупки и продажи игроков. Интересно, что теперь у каждой команды есть определенное количество денег, на которые она может купить какого-нибудь игрока, если он ей по карману. Кстати, самый дорогой игрок в игре – Рональдо, за которого требуют около 23 миллионов (для сравнения: самая богатая команда в игре – «Милан», ее капитал составляет около 12 миллионов). Для начала вы должны выбрать две команды с помощью стрелок рядом с двумя строками в верхнем левом углу экрана и аналогичных строк в верхнем правом углу экрана. Сам процесс происходит следующим образом: вы выбираете нужного игрока (его цена стоит под надписью Value) и нажимаете оранжевую кнопку с двумя стрелками над списками команд. Если команда может позволить себе купить этого игрока, то все пройдет нормально, нет – появится сообщение и сделка будет отменена. После заключения сделки или сделок вы можете сохранить или отменить изменения с помощью овальных кнопок.



Но не забудьте, что все изменения будут действовать только в дружеских играх и в соревнованиях по выполнению пенальти.

Советы

Как начать игру

Войдите в меню Match Select, выберите игровой режим, а потом команду.

Попав в меню Standings (похоже на турнирную таблицу), нажмите кнопку Forward.

В меню Fixtures (похоже на календарь) нажмите на ту же кнопку Forward.

В меню Controller Select вы должны выбрать, за кого будете играть. Для этого нажмите ← или → на клавиатуре или проведите в нужную сторону мышь или джойстик и нажмите левую кнопку мыши.

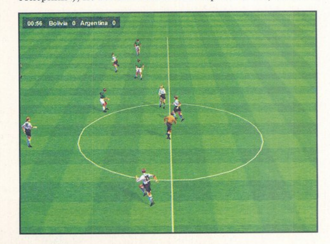
В меню Stadium Select вы можете выбрать погоду (строка Weather), длину тайма (строка Half Lenght), стадион (строка со стрелками под картинкой стадиона), которых, кстати, в игре 16, и в режиме Friendly – время игры (строка Day/Night). Затем опять нажмите кнопку Play и ждите, пока загрузится игра...

Как только загрузится игра, вы поймете, что не выбросили деньги на ветер. О достоинствах игры можно говорить долго, но лучше вы сами познакомьтесь с ними. Стоит только сказать еще одно, последнее слово, об интерфейсе **FIFA '98** – в любой момент матча вы можете нажать клавишу `Esc` и попадете в меню ***Pause***:

Resume Match	– продолжить матч;
Instant Replay	– повтор только что прошедшего игрового момента;
Camera	– изменение вида на происходящее;
Controller Select	– выбор команды;
Team Management	– меню тренерских операций;
Options	– меню опций;
Match Statistics	– игровая статистика;
Score Summary	– статистика по голам;
Bookings Summary	– статистика по желтым и красным карточкам;
Restart Match	– начать матч заново;
Quit Match	– выйти из матча;
Quit League	– выйти в меню выбора режима игры;
Quit RTWC 98	– выйти из игры в Windows 95.

Советы новичкам

Понятно, что давать советы, как играть в футбол – дело неблагодарное. Слишком многое зависит от выбранной вами команды и еще от оппонентов (помните футбольное правило: «каждый играет так, как ему позволяет играть соперник»), но все же... Побольше играйте в пас, особен-



Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

но, если в вашей команде нет футболистов с хорошим дриблингом (показатель Ball Control). Даже если есть, на уровне сложности World Class с защитниками любой команды особо не поводишься.

Нежелательно иметь только одного игрока в нападении – нужно двоих-троих или вообще никого. Эти двое или трое должны быть максимально нацелены на ворота (максимальный Attacking Bias), кроме того, стоит провести ту же операцию с одним-двумя полузащитниками. Кстати, если в команде есть защитники типа Заммера или Мальдини (т. е. с хорошей скоростью и поставленным ударом), их тоже стоит подключать к атакам.

При розыгрыше стандартных ситуаций не пытайтесь просто ударить по воротам (вратарь все равно поймает мяч). Лучше отдайте пас прямо на игрока или в свободную зону.

Непосредственно в атаке лучший способ забить гол – ударить из штрафной площадки в любой из четырех углов, для чего надо умело, хорошим пасом вывести игрока на ударную позицию перед воротами. Используйте мелкий пас в центре и резкие переводы на фланги, чтобы растянуть оборону, и как только представится хорошая возможность – наносите удар. Также неплохо проявили себя фланговые проходы со смещением в центр и прострельным пасом понизу. И хотя защитники противника могут перехватить мяч, попробовать стоит. Навесы с флангов не столь эффективны, зато эффектны в случае удачи (особенно здорово смотрятся голы после ударов с лета ногой). В общем, вам решать, как забивать голы. Но не увлекайтесь и задумывайтесь об обороне. Для надежности оставьте сзади четырех защитников – этого вполне хватит. Желательно также настроить их как можно агрессивнее (максимальный Aggression). Да, не забудьте включить функцию Catch-Up Logic в опциях – это вам поможет.

В обороне лучше всего смотрится расстановка Sweepper с последним защитником – либеро.

Для отбора мяча везде, кроме своей штрафной площадки, пользуйтесь подкатами, но перед своими воротами только выбивайте мяч из под ног атакующих, а отбором с нарушением вообще лучше не пользоваться – могут сразу дать красную карточку за грубость.

Компьютер любит затяжные комбинации с навесами в штрафную и быстрые контратаки. С навесом справиться тяжело – нужно хорошо играть на «втором этаже», а вот контратаки может успешно «накрывать» либеро.

При розыгрыше свободных и штрафных ударов компьютер почти всегда навешивает в штрафную (даже со своей половины поля) и надеется сыграть на опережение. Вы здесь вряд ли сможете помочь своему вратарю, но будьте готовы выбивать мяч из ворот.

Впрочем, не берите эти советы за правила – гораздо интереснее придумывать и разыгрывать свои комбинации, если, конечно, вашей целью не является простое прохождение игры.

Андрей Овчинников



НОВОСТИ

Из пресс-службы компании *Microsoft* поступила информация о том, что количество зарегистрированных пользователей ее игровой онлайновой службы **Internet Gaming Zone** превысило 600.000 человек. Эта служба в основном является бесплатной. На ней представлены игры таких компаний как *Microsoft*, *LucasArts* и *Hasbro*. По популярности она уступает, пожалуй, только игровой службе **Battle.net** компании *Blizzard* (число зарегистрированных пользователей которой уже перевалило за 1,5 миллиона), и службе **Chat** компании *Westwood*.

Специалисты считают, что одна из возможных причин отставания *IGZ* при всех ее необозримых технических возможностях – та, что на **Zone** нет поддержки популярного браузера конкурирующей компании – Netscape Navigator. Уже прошло немало времени со дня начала работы **Zone** как части компании *Microsoft*, но до сих пор названная поддержка отсутствует. И все игроки, которые пытаются зайти на **Zone** и используют программу, приветствуются надписью следующего содержания: «Просим прощения. По техническим причинам **Zone** пока не поддерживает браузеры **Netscape Navigator** версии 3.0 или выше. Мы работаем над включением этой поддержки и просим прощения за неудобства. А пока можем предложить Вам только бесплатно списать **Microsoft Internet Explorer**». Эта надпись является пользователям уже много месяцев подряд. Однако в компании *Microsoft* утверждают, что поддержка *Netscape* является самым главным фактором в работе над следующей версией программного обеспечения **Zone**, появление которого намечено на весну. Возможно, об этом будет сообщено в период проведения ближайшего Gamestock'а – одного из главных публичных мероприятий *Microsoft*, связанного с компьютерными играми.

***

Компанией *«Акелла»* практически завершена новая энциклопедия **«Пираты. История морского разбоя»**. Продукт будет обладать новым интерфейсом, более красивым и удобным по сравнению с прошлыми работами *«Акеллы»* – **«Все о Пиве»** и **«Стрелковое Оружие»**. Разработчики абсолютно уверены в том, что диск **«Пираты»** выделяется на фоне обвального количества прочих энциклопедий, и, как считает Дмитрий Архипов, «подает большие надежды – возможны даже победы в профессиональных конкурсах».

Временной период, охваченный энциклопедией, очень велик – начиная с самых первых упоминаний о морских разбоях и заканчивая нашим временем. Много информации о самых знаменитых разбойниках, бороздивших морские просторы с древних времен и до наших дней, сообщается также о менее известных их собратьях по оружию, кораблях, биографиях и кровавых сражениях. Появление продукта на прилавках магазинов запланировано на февраль 1998 г.

***

В недрах компании *«1С»* заканчивается написание детского квеста о коте Леопольде и злокозненных мышах. Юрий Мирошников недавно сообщил нам: «Работа идет полным ходом, игра на этапе финальной сборки. Мы надеемся закончить проект месяца через два...» Компания еще окончательно не определилась, под каким названием игра попадет на прилавки магазинов. Этот продукт предназначен для детей от 5 до 10 лет, но будет интересен и для взрослых.

Информационное агентство «Galaxy Press»

MORTAL KOMBAT: TRILOGY




Разработчик	Midway
Издатель	GT Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	файтинг
Число игроков	до 8
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда – DOS или Windows 95.
Процессор – Pentium 100 (Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеорежим – SVGA 640x480 16-bit color.

Много веков тому назад орден мудрейших людей с Дальнего Востока узрел пророчество о Темной Реальности, о Внешнем мире. В том мире правил жестокий император Шао Кан (Shao Kahn). Мудрецам стало известно, что однажды откроется проход между двумя мирами, нашим и Внешним. Это случится из-за того, что будет нарушен баланс позитивных и негативных сил в природе, которые удерживают нашу неустойчивую вселенную от гибели. Зная, что вторжения из Внешнего мира не избежать, мудрецы обратились к древнейшим богам за помощью. И тогда боги создали чемпионат Mortal Kombat.

В течение девяти поколений чемпионат возглавлял лучший боец Внешнего мира, принц Горо (Goro). Земля уже была на грани разрушения, когда пришло новое поколение бойцов и была скинута тирания Горо.

Лучший боец Земли, монах Лю Канг (Liu Kang), возможно, стал бы чемпионом, если бы по окончании первой Смертельной Битвы он и его товарищи не были перенесены во Внешний мир для продолжения борьбы.

Они подозревали, что второй чемпионат создан лишь для отвода глаз, но истинная его цель оставалась для них тайной. Оказалось, что в то время Темный Император претворял в жизнь план, как, нарушив правила, установленные древними богами, проникнуть на Землю и стать свидетелем перерождения его бывшей, преждевременно умершей королевы Синдел (Sindel). Этот ужасный поступок дал Шао Кану силу постоянно существовать в нашем измерении и, таким образом, окончательно завоевать Землю.

Эта игра – заключительная часть трилогии, которая повествует о последней попытке Шао Кана завоевать нашу планету.

Функция «Агрессор»

Когда вы бьете противника, медленно появляется надпись: «Агрессор». Когда она будет полностью видна и начнет мигать, вы обретете огромную скорость движения и силу ударов. Эту функцию можно отключить в опциях. Там же можно включить или отключить комбо (серию ударов). Также можно поставить автокомбо, но в этом случае вы не сможете делать Brutality.

Общая информация

Некоторые бойцы в трилогии, хоть и имеют одинаковые имена, настолько различаются по своим суперударам, что разработчики дали игроку возможность самому выбрать, кем из них он собирается управлять. Это Raiden (из 1 и 2 части), Kano (из 1 и 3 части), Jax (из 2 и 3 части) и Kung Lao (из 2 и 3 части). Чтобы поменять, например, Рэйдена из второго Смертельного Боя на Рэйдена из первого, просто поставьте на него курсор и нажмите `Select`. Чтобы поменять обратно, выполните те же самые действия.

Если, выполняя Fatality, нужно использовать ↑, лучше удерживать `BL`, чтобы не прыгнуть. Но это не обязательно.

Теперь, чтобы сделать Friendships или Babalities, вы не обязаны не нажимать блок во время выигрышного раунда.

Stage можно выполнить лишь на некоторых экранах: Subway, The Pit, The Pit II, The Pit III, The Dead Pool, Kombat Tomb, The Belltower, Scorpion's Lair.

Чтобы произвести случайный выбор бойца, на экране выбора поставьте курсор для первого игрока на Noob Saibot, для второго – на Rain и нажмите ↑ + `Start`.

Вы легко можете выйти из игры в любой момент: для этого надо нажать `Start`, и, пока игра на паузе, нажать `Select`. Вас спросят, действительно ли вы хотите выйти.

Бойцы и их приемы

Kitana

Была обвинена в измене высшим судом Внешнего мира после того, как убила свою злобную сестру Милину и сбежала. Шао Кан направил группу лучших бойцов, чтобы поймать дочь и вернуть ее обратно живой. Китане же надо сначала найти заново коронованную Синдел, а потом рассказать ей об их прошлом.

BB + HP	– удар веером;
FF, FF, HP + LP	– швырнуть веер;

Обозначения, используемые при описании ударов

↑	– вверх;
FF	– вперед;
↓	– вниз;
BB	– назад;
HP	– удар рукой в голову;
HK	– удар ногой в голову;
BL	– блок;
LP	– удар рукой в туловище;
LK	– удар ногой в туловище;
Run	– бег.

Запись «удерживать LP (↓, FF, ↓, FF), HK» означает, что вы должны нажать и удерживать LP, потом нажать ↓, FF, ↓, FF, потом отпустить LP и нажать HK. Иногда необходимо подержать клавишу в течение определенного времени. Так что, если что-то вдруг не получается, просто подержите клавишу подольше.

Сокращения для добиваний

вплотную	– нос к носу;
середина	– середина экрана, расстояние прыжка от противника;
подсечка	– на расстоянии подсечки;
неподалеку	– между подсечкой и серединой;
далеко	– конец экрана.

Помилование

Для помилования надо удерживать Run (↓, ↓)

Помилование даст вашему противнику еще немного жизненной энергии.

Помилование необходимо, чтобы сделать Animality. После того как вы помилуете противника, исполните Animality при надписи «Finish him/her».

После помилования вы можете делать любое добивание, не только Animality.

Условия, когда помилование срабатывает:

- Клавишу бега нужно подержать в течение 2-3 с.
- До этого ваш противник обязан выиграть один раунд.
- Вы можете находиться на экране где угодно, но не вплотную к противнику.

BB, BB, BB, HP – парализовать на время;
↓, BB, HP – полет;
Run, Run, BL, BL, LK – Fatality (вплотную);
BB, ↓, FF, FF, HK – Fatality (вплотную);
↓, ↓, ↓, ↓, Run – Animality (между вплотную и подсечкой);
↓, BB, FF, FF, LP – Friendship (где угодно);
FF, FF, ↓, FF, HK – Babality;
FF, ↓, ↓, LK – Stage;
HP, HP, BL, HK, BL, LK, BL, LP, BL, HP, BL – Brutality;
HP, HP, BB + LP, FF + HP – Best combo (4 удара, нанесенный урон – 25 %).

Jade

Когда принцесса-изменница Китана сбежала и спряталась где-то в неизведанных уголках Земли, Джейд была послана Шао Каном, чтобы вернуть его дочь назад живой. Раньше Джейд и Китана были близкими подругами, а потому Джейд теперь надо выбирать: предать свою подругу или ослушаться приказа Шао Кана.

BB, FF, HP – бумеранг поверху;
BB, FF, LP – бумеранг вперед;
BB, FF, LK – бумеранг понизу;
BB, BB, FF, LP – возвращающийся бумеранг (в случае, если не попадет с первого раза);
↓, FF, LK – скольжение;
BB, FF, HK – защита от ракет;
↑, ↑, ↓, FF, HP – Fatality (вплотную);
Run, Run, Run, Run, BL, Run – Fatality (вплотную);
FF, ↓, FF, FF, LK – Animality (вплотную);
BB, ↓, BB, BB, HK – Friendship (где угодно);
↓, ↓, FF, ↓, HK – Babality;
BB, FF, ↓, Run – Stage;
HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BL, BL, HP, HK – Brutality;
HP, HP, ↓ + LP, LK, HK, BB + LK, BB + HK – Best combo (32 %, 7 ударов).

Mileena

Она была убита своей сестрой Китаной, а потом возвращена к жизни Шао Каном. Ее мастерство жестокого бойца может понадобиться, чтобы победить защитников Земли. А ее способность читать мысли сестры позволит Кану всегда опережать на шаг своих противников.

FF, FF, LK – телепортация + удар ногой;
BB, BB, ↓, HK – кувырок;
удерживать HP, через 2 сек. отпустить – швырнуть кинжал;
↓, FF, ↓, FF, LP – Fatality (вплотную);
BB, BB, BB, FF, LK – Fatality (издали);
↓, ↓, ↓, LP – Stage;
↓, ↓, FF, FF, HP – Babality;
↓, ↓, BB, FF, HP – Friendship (где угодно);
HP, LP, LP, HP, BL, HK, LK, LK, HK, BL, HP, LP – Brutality;
HP, HP, HK, HK – Best combo (22 %, 4 удара).

Scorpion

Когда Шао Кан совершил неудачную попытку стащить души, населявшие земной ад, Скорпион смог сбежать оттуда. Он получил возможность свободно побродить по Земле еще раз и не собирался оставаться преданным прежнему господину.



Скорпион очень важен в земном противостоянии Внешнему миру.

BB, BB, LP – гарпун;
↓, BB, HP – телепортация + удар рукой (назад);
↓, FF, HP – телепортация + удар рукой (вперед);
BL (при встрече с противником) – бросок в воздухе;
↓, ↓, ↑, HK – Fatality (середина);
FF, FF, FF, BB, LP – Fatality (подсечка);
FF, ↑, ↑, HK – Animality (вплотную);
FF, ↑, ↑, LP – Stage;
↓, BB, BB, FF, HP – Babality;
BB, FF, FF, BB, LK – Friendship (вплотную);
HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP – Brutality;
Любой удар, гарпун, HK, HK, LK, LK, HK – Best combo (31 %, 7 ударов).

Reptile

Верный слуга Шао Кана, Рептилия был выбран в помощники Джейд для поимки Китаны. Но, в отличие от Джейд, ему было приказано остановить восставшую принцессу любой ценой. Пусть даже ценой ее жизни.

FF, FF, HP – плевок кислотой;
BB + BL + LP + LK – подкат;
BB, BB, LP + HP – медленный шар;
FF, FF, LP + HP – быстрый шар;
↑, ↓, HK – невидимость;
BB, FF, LK – удар локтем с разбегу;
BB, FF, ↓, BL – Fatality (середина);
FF, FF, ↑, ↑, HK – Fatality (в двух шагах);





↓, ↓, ↓, ↑, HK – Animality (вплотную);
BL, Run, BL, BL – Stage;
FF, FF, BB, ↓, LK – Babality;
↓, FF, FF, BB, HK – Friendship (вплотную);
HP, BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP, HP – Brutality;
HP, HP, ↓ + LP, FF, FF, HP + LP, HP, HP, удар ногой в прыжке, BB + LP + BL + LK – Best combo (34 %, 8 ударов).

Ermac

Загадка для всех, кто с ним общается. Прошлое Ермака покрыто туманом. Считается, что он – жизненная сила соединенных душ погибших воинов Внешнего мира. Шао Кан стремится завладеть этими душами и использовать для укрепления своей тирании.

↓, BB, HP – удар с другой стороны;
↓, BB, LP – выстрел;
BB, ↓, BB, HK – телепатический удар;
Run, BL, Run, Run, HK – Fatality (вплотную);
↓, ↑, ↓, ↓, ↓, BL – Fatality (подсечка);
↓, FF, FF, FF, Run – Friendship;
Run, Run, Run, Run, LK – Stage;
FF, FF, BB, BB, LK – Animality;
HP, HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, HK – Brutality;
HP, HP, BB + LP, HK, LK – Best combo (22 %, 5 ударов).

Smoke

В своем человеческом обличии Смоук был убийцей из клана Лин Куэя (Lin Kuei). И, когда предводитель клана решил киборгизировать всех ниндзя, Смоук стал одним из первых.

Робот

BB, BB, LP – гарпун;
FF, FF, LK – телепортация и апперкот;
↑, ↑, Run – невидимость;
BL – бросок в воздухе;
↑, ↑, FF, ↓ – Fatality (далеко);
удерживать Run + BL (↓, ↓, FF, ↑) – Fatality (подсечка);
↓, FF, FF, BL – Animality (дальше подсечки);
Run, Run, Run, Run, HK – Friendship (далеко);
↓, ↓, BB, BB, HK – Babality;
FF, FF, ↓, LK – Stage;
HP, LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP, BL, BL – Brutality;
Удар ногой в прыжке, телепортация и апперкот, HP, гарпун, HP, HP, LK, HK, BB + LP – Best combo (33 %, 9 ударов).

Человек

BB, BB, LP – гарпун;
↓, BB, HP – удар с другой стороны;
BL – бросок в воздухе;
Run, BL, Run, Run, HK – Fatality (середина);
FF, FF, BB, Run – Fatality (сразу за подсечкой);
↓, FF, FF, FF, Run – Friendship;
↓, BB, BB, FF, HP – Babality;
HP, HP, BL, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK – Brutality;
FF, ↑, ↑, LP – Stage;
HP, HP, HK, BB + HK – Best combo (22 %, 4 удара).

Noob Saibot

Он появился из темнейшего угла ада, из реальности Nether. Он принадлежит к группе «Братья Тьмы», поклоняется злу и мистическому падшему древнему богу. Нуб Сайбот должен шпионить на чемпионате реальностей и докладывать обо всем своим таинственным лидерам.

↓, FF, LP – обезвредить противника;
FF, FF, HP – раздвоение;
↓, ↑ – телепортация + бросок;
BB, BB, FF, FF, HK – Fatality (подсечка);
↓, ↓, ↑, Run, – Fatality (вплотную);
FF, FF, BB, HP – Friendship;
FF, FF, FF, LP – Babality;
BB, FF, BB, FF, HK – Animality (сразу за подсечкой);
HP, LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK – Brutality;
LK, LK, LK, LK – Best combo (22 %, 4 удара).

Rain

Родился он там же, где и Китана, в мире Edenia. Но он был выкраден еще маленьким ребенком из своей реальности. Века спустя он был возрожден, чтобы доказать свою верность императору. Он решил предать свою реальность и стать орудием в руках отрядов уничтожителей.

↓, FF, HP – дождевой удар;
BB, BB, HP – удар молнии;
BB + HK – вышибалка;
FF, FF, ↓ +HP – Fatality (вплотную);
↓, ↓, BB, FF, HK – Fatality (подсечка);
↓, FF, FF, FF, LP – Friendship;
FF, BB, BB, HP – Babality;
BL, BL, Run, Run, BL – Animality (подсечка);
HP, HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP – Brutality;
HK, HK, LK, HK, BB + HK – Best combo (25 %, 5 ударов).



Raiden

Из-за своей преданности Земле Рэйден был изгнан во время слиянии Внешнего мира с нашей реальностью. Бог грома трансформирует сам себя в смертного бойца, дабы еще раз пожить на Земле и помочь кулаками своим человеческим приятелям. В этот раз он рискует своим местом в Пантеоне и жертвует своим бессмертием ради спасения Земли.

Raiden из Mortal Kombat 1

BB, BB, FF — полет в воздухе;
↓, ↓, ↑ — телепортация;
↓, FF, HP — молния;
FF, FF, BB, BB, BB, HP — Fatality (подсечка);
↓, ↓, FF, HK — Stage;
HP, HP, HP, HP, BL, BL, HK, HK, HK, BL, LP, HP, HP — Brutality.

Raiden из Mortal Kombat 2

BB, BB, FF — полет;
↓, FF, LP — швырнуть энергию вперед;
↓, BB, LP — швырнуть энергию назад;
↓, ↑ — телепортация;
удерживать HP, через 4 сек. отпустить — электричество;
удерживать HP на 5-10 секунд, отпустить — Fatality (вплотную);
удерживать LK на 3 секунды, отпустить и быстро нажать LK +BL — Fatality (вплотную);
↓, BB, FF, HK — Friendship;
↓, FF, ↓, HK — Animality (подсечка);
↓, ↓, ↓, HK — Stage;
↓, ↓, ↑, HK — Babality;
HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, BL — Brutality.

Baraka

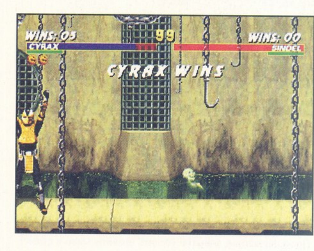
Он был послан подавить восстание низшей расы в беднейших регионах Внешнего мира. После победы этот воин-кочевник вернулся к борьбе на стороне зла. Под предводительством Шао Кана Барака представляет значимую угрозу своим человеческим противникам.

BB + HP — мечом по горлу;
BB, BB, BB, LP — мясорубка;
↓, BB, HP — бросок энергии;
FF, ↓, FF, BL — вертушка (жмите BL, чтобы продолжать вращение и стрелки для передвижения);
удерживать BL (BB, BB, BB) — Fatality (подсечка);
BB, FF, ↓, BB, LP — Fatality (вплотную);
↓, FF, HK — Friendship (подсечка);
FF, FF, FF, HK — Babality;
LK, Run, Run, Run, Run — Stage;
HP, HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL — Brutality.

Johnny Cage

Жизнь Джонни Кейджа трагически за кончилась, когда его убил отряд уничтожителей из Внешнего Мира. Но суперзвезда умудрился обмануть смерть, потому что его путь в потусторонний мир был прерван началом слияния Земли и Внешнего мира. Его душа еще раз получила контроль над телом, и это позволило Кейджу заново присоединиться к своим друзьям в борьбе за выживание нашей планеты.

BB, ↓, FF, LP — нижний огненный шар;
FF, ↓, BB, HP — верхний огненный шар;
BB, ↓, BB, HP — теневой апперкот;
BB, FF, LK — зеленый теневой кик;
BB, BB, FF, HK — красный теневой кик;
BL + LP — удар между ног;
↓, ↓, FF, FF, LP — Fatality (вплотную);
↓, ↓, FF, FF, LK — Fatality (вплотную);
↓, ↓, ↓, ↓, LK — Friendship;
FF, BB, BB, HP — Babality;
↓, BB, FF, FF, BL — Stage;
HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP — Brutality.



Kano

Считалось, что Кано погиб во время первого чемпионата, но потом оказалось, что он все это время жил во Внешнем мире. Во время вторжения из Внешнего мира Кано сумел убедить Шао Кана пощадить его душу. Императору тогда был нужен кто-то, владеющий земным оружием. Кано как раз ему подошел.

Kano из Mortal Kombat 1

FF, ↓, BB, ↑ — «колобок»;
Удерживать BL (BB, FF) — бросок ножа;
BB, FF, HP — суперножи;
BB, ↓, FF, LP — Fatality (вплотную);
BB, FF, FF, BL. — Stage;
HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP — Brutality.

Kano из Mortal Kombat 3

↓, BB, HP — бросок ножа;
↓, FF, HP — апперкот с ножом;
Удерживать LK, отпустить через 3 сек. — «колобок»;
FF, ↓, FF, HK — «колобок» по диагонали;
↓, FF, LP — схватить и побить;
BL — бросок в воздухе;
Удерживать LP (FF, ↓, ↓, FF) — Fatality (вплотную);
LP, BL, BL, HK — Fatality (середина);
Удерживать HP (BL, BL, BL) — Animality (вплотную);
↑, ↑, BB, LK — Stage;
FF, FF, ↓, ↓, LK — Babality;
LK, Run, Run, HK — Friendship;
HP, LP, BL, LP, HP, BL, HK, LK, BL, HK, LK — Brutality;

HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP, прыжок, бросок ножа, апперкот с ножом – Best combo (37 %, 6 ударов).

Lt. Sonya Blade

Соня исчезла после первого чемпионата, но позднее ее нашел и спас из Внешнего мира Джекс. После возвращения на Землю она вместе с Джексом попыталась предупредить правительство о плетущемся заговоре во Внешнем мире. Но, не имея фактов, они не смогли ничего доказать. Соня наблюдала за вторженим темных сил на Землю и не могла ничего изменить.

↓, FF, LP – энергетические кольца;
↓ + LP + BL – бросок ногами;
FF, BB, HP – полет;
BB, BB, ↓, HK – велосипед;
Удерживать BL + Run (↑, ↑, BB, ↓) – Fatality (дальше середины);
BB, FF, ↓, ↓, Run – Fatality (где угодно);
Удерживать LP (BB, FF, ↓, FF) – Animality (вплотную);
BB, FF, BB, ↓, Run – Friendship;
↓, ↓, FF, LK – Babality;
FF, FF, ↓, HP – Stage;
HP, LK, BL, HP, LK, BL, HP, LP, BL, HK, LK – Brutality;
HK, HK, HP, HP, LP, BB + HP – Best combo (31 %, 6 ударов).

Maj. Jax Briggs

После неудачной попытки убедить правительство в существовании угрозы из Внешнего мира Джекс начинает тайно готовиться к грядущей битве с приспешниками Шао Кана. Он жертвует обеими руками и заменяет их на бионические имплантанты. Это война, в которой Джекс собирается победить.

Jax из Mortal Kombat 2

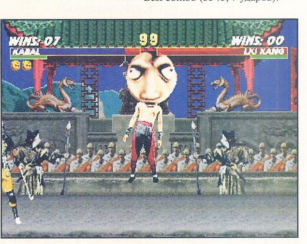
Удерживать LK, отпустить через 3 с. – землетрясение;
FF, FF, LP – схватить и побить;
FF, ↓, BB, LK – швырнуть энергию;
BL – бросок в воздухе;
↑, ↓, FF, HK – швырнуть энергию в воздухе;
бросить, а потом часто нажимать HP – четыре удара о землю;
удерживать LP (FF, FF, FF) – Fatality (вплотную);
BL, BL, BL, BL, LP – Fatality (подсечка);
↓, ↓, ↑, ↑, LK – Friendship;
↑, ↑, ↓, LK – Stage;



↓, ↑, ↓, ↑, LK – Babality;
HP, HP, BL, LP, LP, HP, BL, HK, HK, HP – Brutality.

Jax из Mortal Kombat 3

BB, FF, HP – 1 ракета;
FF, FF, BB, BB, HP – 2 ракеты;
FF, FF, LP (жмите LP, чтобы продолжать) – схватить и побить;
BL – бросок в воздухе;
Удерживать LK, отпустить через 3 сек. – землетрясение;
FF, FF, HK – ускоренный удар;
Бросить, а потом жать HP – четыре удара о землю;
Удерживать BL (↑, ↓, FF, ↑) – Fatality (вплотную);
Run, BL, Run, Run, LK – Fatality (далеко);
Удерживать LP (FF, FF, ↓, FF) – Animality (вплотную);
LK, Run, Run, LK – Friendship;
↓, ↓, ↓, LK – Babality;
↓, FF, ↓, LP – Stage;
HP, HP, HP, BL, LP, HP, HP, HP, HP, BL, BL, HP – Brutality;
HK, HK, ↓ + HP, HP, BL, LP, BB + HP – Best combo (33 %, 7 ударов).



Nightwolf

Он работает историком и одновременно защитником своей культуры. Когда один из порталов Кана открылся в Северной Америке, Ночной Волк использовал магию шаманов, чтобы защитить священную землю предков. Этот район стал сильной угрозой захвату Шао Кана.

↓, BB, LP – стрела;
↓, FF, HP – апперкот с топором;
FF, FF, LK – теневое скольжение;
BB, BB, BB, HK – отражалка;
BB, BB, FF, HK – красный теневой апперкот;
↑, ↑, BB, FF, BL – Fatality (вплотную);
BB, BB, ↓, HP – Fatality (далеко);
FF, FF, ↓, ↓ – Animality (вплотную);
Run, Run, Run, ↓ – Friendship (дальше подсечки);
FF, BB, FF, BB, LP – Babality;
Run, Run, BL – Stage;
HP, HP, HK, HK, BL, BL, LP, HP, HK – Brutality;
LK, HP, HP, LP, апперкот с топором, апперкот с топором, HK – Best combo (41 %, 7 ударов).

Sub-Zero

Ниндзя, наконец, снял свою маску. Он был предан своим собственным кланом Лин Куэя. Саб-Зиро нарушил основной закон, покинув клан, и теперь он должен умереть. Но его палачи предстанут перед ним не в виде старых добрых ниндзя, а в виде смертоносных машин, роботов. Теперь ему предстоит сражаться не только против угрозы из Внешнего мира, но и против своих убийц.

Classic Sub-Zero

↓, FF, LP — заморозка;
↓, BB, LK — ледяная лужа;
BL + LP + LK + BB — подкат;
↓, ↓, ↓, FF, HP — Fatality (вплотную);
↓, FF, FF, FF, HP — Fatality (середина);
↓, FF, FF, HK — Babality;
FF, ↓, FF, FF, HP — Stage;
HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP — Brutality.

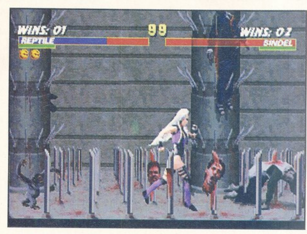
Sub-Zero из Mortal Kombat 3

↓, FF, LP — заморозка;
↓, FF, HP — ледяной душ;
↓, FF, BB, HP — ледяной душ (чуть впереди);
↓, BB, FF, HP — ледяной душ (чуть позади);
↓, BB, LP — ледяная статуя;
BB + LP + BL + LK — скольжение;
BL, BL, Run, BL, Run — Fatality (вплотную);
BB, BB, ↓, BB, Run — Fatality (подсечка);
FF, ↑, ↑ — Animality (вплотную);
LK, Run, Run, ↑ — Friendship;
↓, BB, BB, HK — Babality;
BB, ↓, FF, FF, HK — Stage;
HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP — Brutality;
HP, HP, LK, HK, BB + HK — Best combo (26 %, 5 ударов).

Stryker

Когда один из порталов Внешнего мира открылся над большим городом в Северной Америке, паника и хаос воцарились на его улицах. Куртис Страйкер был лидером бригады особого назначения, призванной успокоить людей. Но Шао Кан начал забирать души людей, и вскоре Куртис оказался единственным выжившим из всего многомиллионного населения города.

↓, BB, HP — граната поверху;
FF, ↓, BB, HP — две гранаты поверху;
↓, BB, LP — граната понизу;
FF, ↓, BB, LP — две гранаты понизу;
FF, BB, LP — подсечка палкой;
FF, FF, HK — полет и бросок;
BB, FF, HP — стрельба;
↓, FF, ↓, FF, BL — Fatality (вплотную);
FF, FF, FF, LK — Fatality (далеко);
Run, Run, Run, BL — Animality (подсечка);
LP, Run, Run, LP — Friendship;
↓, FF, FF, BB, HP — Babality;
FF, ↑, ↑, HK — Stage;
HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK — Brutality;
LK, HP, HP, LP, прыжок полет и бросок — Best combo (50 %, 6 ударов).



Sindel

Раньше она, будучи королевой, правила Внешним миром вместе с Шао Каном. Теперь, 10.000 лет спустя после внезапной кончины, она должна возродиться на Земле. Ее злое нутро дает силу Шао Кану. Она – ключ для завоевания Земли.

FF, FF, LP — огненный шар;
↓, FF, LK — огненный шар в воздухе;
BB, BB, FF, LP — два огненных шара;
BB, BB, FF, HK (нажать BL для приземления) — полет;
FF, FF, FF, HP — крик;
Run, Run, BL, Run, BL — Fatality (подсечка);
Run, BL, BL, Run + BL — Fatality (вплотную);
FF, FF, ↑, HP — Animality (где угодно);
Run, Run, Run, Run, Run, ↑ — Friendship;
Run, Run, Run, ↑ — Babality;
↓, ↓, ↓, LP — Stage;
HP, BL, LK, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP — Brutality;
HK, HP, HP, ↓ + HP, прыжок и удар ногой – огненный шар в воздухе — Best combo (40 %, 6 ударов).

Sektor

Сектор – это юнит LK, 9T9. Он – первый из трех прототипов киборгов из клана Лин Куэя. Раньше он был натренированным человеком, убийцей и потому первым дал согласие на киборгизацию. Сектор пережил вторжение из Внешнего мира: как можно забрать душу у существа, у которого ее нет?

FF, FF, LK — телепортация + апперкот;
FF, FF, LP — ракета;
FF, ↓, BB, HP — самонаводящаяся ракета;
BB, BB, FF, LP — две ракеты;



LP, Run, Run, BL – Fatality (подсечка);
FF, FF, FF, BB, BL – Fatality (дальше середины);
FF, FF, ↓, ↑ – Animality (вплотную);
Run, Run, Run, Run, ↓ – Friendship (середина);
BB, ↓, ↓, ↓, HK – Babality;
Run, Run, Run, ↓ – Stage;
HP, HP, BL, BL, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP – Brutality;
HP, HP, HK, HK, BB + HK – Best combo (26 %, 5 ударов).

Cyrax

Сайракс – юнит LK, 4DD4. Второй из трех прототипов ниндзя, киборгов. Как и у его соратников, последняя заложенная в него программа – найти и уничтожить Саб-Зиро. Сайракс не был замечен Шао Каном, так как не имеет души, а потому представляет возможную опасность для завоевания.

Удерживать LK (BB, BB, HK) – гранату на середину;
Удерживать LK (FF, FF, HK) – гранату на конец экрана;
BB, BB, LK – энергетическая сеть;
FF, ↓, BL – телепортация;
↓, FF, BL, затем LP – бросок (ты на земле, противник в воздухе);
↓, ↓, ↑, ↓, HP – Fatality (где угодно);
↓, ↓, FF, ↑, Run – Fatality (вплотную);
↑, ↑, ↓, ↓ – Animality (вплотную);
Run, Run, Run, ↑ – Friendship;
FF, FF, BB, HP – Babality;
Run, BL, Run – Stage;
HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP – Brutality;
HP, HP, HK, HP, HK, BB + HK – Best combo (30 %, 6 ударов).

Kung Lao

Выполнение плана Кунг Лао по реформированию тайного общества «Белый Лотос» было прервано из-за начала вторжения. Кунг Лао был выбран представителем от Земли на чемпионате благодаря своему большому бойцовому таланту. Он призван свергнуть темное царство Шао Кана.

Kung Lao из Mortal Kombat 2

↓, ↑ – телепортация;
↓ + HK – удар ногой (только в воздухе);
BB, BB, FF – суперудар ногой (только в воздухе);
BB, FF, LP – бросок шляпы;
↑, ↑, LK – торнадо;
Удерживать LP (BB, FF) – Fatality (далеко);
↓, ↓, ↓, HK – Friendship;
FF, FF, BB, BB, HK – Babality;
FF, FF, FF, HP – Stage;
HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, BL, HP – Brutality.

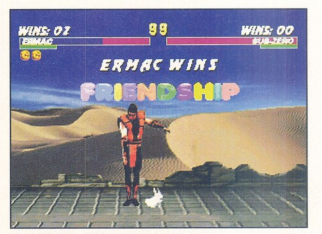
Kung Lao из Mortal Kombat 3

BB, FF, LP – бросок шляпы;
↓, ↑ – телепортация;
↑, ↓, HK – удар с воздуха;
FF, ↓, FF, Run (жать Run) – отражалка;
Run, BL, Run, BL, ↓ – Fatality (где угодно);
FF, FF, BB, ↓, HP – Fatality (между подсечкой и вплотную);
Run, Run, Run, Run, BL – Animality (вплотную);
Run, LP, Run, LK – Friendship (дальше подсечки);
↓, FF, FF, HP – Babality;
↓, ↓, FF, FF, LK – Stage;
HP, LP, LK, HK, BL, HP, LP, LK, HK, BL, HP – Brutality;
HP, LP, HP, LP, LK, HK, BB + HK – Best combo (34 %, 7 ударов).

Kabal

Его истинное имя остается тайной для всех. Считается, что он выжил во время атаки отряда уничтожителей Шао Кана, но теперь его жизнь поддерживается лишь благодаря искусственному респираторному аппарату. Он ненавидит темного императора и сделает все для его свержения.

BB, FF, LK – закручивание противника;
BB, BB, HP – выстрел;
BB, BB, BB, Run – вызов резака;
↓, ↓, BB, FF, BL – Fatality (середина);
Run, BL, BL, BL, HK – Fatality (вплотную);
Удерживать HP (FF, FF, ↓, FF) – Animality (вплотную);
Run, LK, Run, Run, ↑ – Friendship (дальше подсечки);
Run, Run, LK – Babality;
BL, BL, HK – Stage;
HP, BL, LK, LK, LK, HK, LP, LP, HP, LP – Brutality;
LK, LK, HP, HP, ↓ + HP, ↑ + LK, выстрел – Best combo (45 %, 7 ударов).



Sheeva

Она была взята на работу Шао Каном, чтобы стать персональным телохранителем Синдел. Вскоре она перестала быть уверенной в лояльности Кана по отношению к ее расе Шоканов, потому что император во главу карательных отрядов поставил кентавров Мотаро. Во Внешнем мире расы кентавров и Шоканов являются естественными заклятыми врагами.

↓, ↑ – «топотун»;
BB, ↓, BB, HK – землетрясение;
↓, FF, HP – огненный шар;
FF, ↓, ↓, FF, LP – Fatality (вплотную);
Удерживать HK (FF, BB, FF, FF) – Fatality (вплотную);
Run, BL, BL, BL, BL – Animality (вплотную);
FF, FF, ↓, FF, пауза, HP – Friendship;
↓, ↓, ↓, BB, HK – Babality;
↓, FF, ↓, FF, LP – Stage;
HP, LP, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP, HP – Brutality;
HP, HP, LP, HK, HK, LK, BB + HK – Best combo (42 %, 7 ударов).



Shang Tsung

Шанг Цунг – главный волшебник Шао Кана. Он лишился милости императора после того, как проиграл первый чемпионат на Земле. Но теперь его восстановили в должности и наделили большими способностями. Он – основное оружие в руках Кана.

BB, BB, HP – 1 огненный шар;
BB, BB, FF, HP – 2 огненных шара;
BB, BB, FF, FF, HP – 3 огненных шара;
FF, BB, BB, LK – вулканическое извержение;

Превращения в:

Baraka – ↓, ↓, LK;
Classic Sub-Zero – BL, BL, Run, Run;
Cyrax – BL, BL, BL;
Ermac – ↓, ↓, ↑;
Goro – BB, BB, BB, LK;
Jade – FF, FF, ↓, ↓ + BL;
Jax из Mortal Kombat 2 – ↓, FF, BB, HK;
Jax из Mortal Kombat 3 – FF, FF, ↓, LP;
Johnny Cage – BB, BB, ↓, LP;
Kabal – LP, BL, HK (делайте это быстро);
Kano из Mortal Kombat 1 – BB, ↓, FF, ↑;
Kano из Mortal Kombat 3 – BB, FF, BL (делайте это быстро);
Kintaro – удерживать LP 4-5 с.;
Kitana – FF, ↓, FF, Run;
Kung Lao из Mortal Kombat 2 – BB, ↓, BB, HK;
Kung Lao из Mortal Kombat 3 – Run, Run, BL, Run;



Liu Kang – FF, ↓, BB, ↑, FF;
Mileena – Run, BL, HK;
Motaro – FF, ↓, BB, HP;
Nightwolf – ↑, ↑, ↑;
Noob Saibot – FF, ↓, ↓, BB, HK;
Raiden из Mortal Kombat 1 – BB, BB, FF, Run;
Raiden из Mortal Kombat 2 – ↓, FF, BB, LK;
Rain – Run, BL, LK;
Reptile – Run, BL, BL, HK;
Sektor – ↓, FF, BB, Run;
Scorpion – ↓, ↓, FF, LP;
Shao Kahn – BB, FF, HK;
Sheeva – удерживать LK(FF, ↓, FF);
Sindel – BB, ↓, BB, LK;
Smoke – FF, FF, LP;
Sonya – ↓ + Run + LP + BL;
Stryker – FF, FF, FF, HK;
Sub-Zero из Mortal Kombat 3 – FF, ↓, FF, HP;

удерживать LP (↓, FF, FF, ↓) – Fatality (вплотную);
удерживать LP (Run, BL, Run, BL) – Fatality (вплотную);
удерживать HP (Run, Run, Run) – Animality (подсечка);
LK, Run, Run, ↓ – Friendship;
Run, Run, Run, LK – Babality;
↑, ↑, BB, LP – Stage;
HP, BL, BL, BL, LK, HP, LP, LP, BL, HK, LK – Brutality;
LK, HP, HP, LP, BB + HK – Best combo (27 %, 5 ударов).

Liu Kang

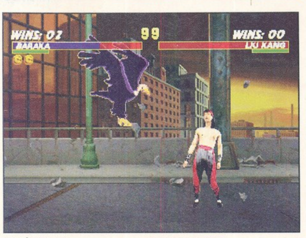
После вторжения из Внешнего мира Лю Канг оказался следующей целью карательных отрядов. Он, шаолиньский монах, чемпион Мортал Комбата, не раз нарушал в прошлом планы Шао Кана. Из людей именно Лю Канг представляет наибольшую опасность вторжению Кана.

FF, FF, HP – огненный шар поверху;
FF, FF, LP – огненный шар понизу;
FF, FF, HK – удар ногой в полете;
удерживать LK, отпустить через 3 с. – велосипед;
удерживать LK 3-5 с. (BB, FF), отпустить – красный велосипед;
FF, FF, ↓, ↓, LK – Fatality (где угодно);
↑, ↓, ↑, ↑, BL + Run – Fatality (где угодно);
↓, ↓, ↑ – Animality (подсечка);
Run, Run, Run, ↓ + Run – Friendship;
↓, ↓, ↓, HK – Babality;
Run, BL, BL, LK – Stage;
HP, LP, HP, BL, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP – Brutality;
HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK – Best combo (36 %, 7 ударов).

Motaro

Кентавр, который возглавил отряды уничтожителей Внешнего мира. Он является естественным врагом Шивы и сделает все, чтобы ее уничтожить. Главное достоинство – металлический хвост и огромные кулаки.

FF, FF, HP – схватить и побить;
↓, ↑ – телепортация;



FF, ↓, BB, HP – огненный шар;

Добиваний и комбо нет.

Goro

Чемпион первого чемпионата ушел в отставку после того, как его побил Лю Канг. Теперь он пышет жаждой мщения.

FF, FF, HP – схватить и побить;
BB, BB, FF, HK – вертушка;
BB, BB, BB, LP – огненный шар;
↓, ↓, LK – призвать силу;

Добиваний и комбо нет.

Kintaro

Ему также не повезло в борьбе против Лю Канга, и теперь он мечтает встретить монаха и сделать из него лепешку. Он уверен, что если добьется успеха, то опять станет одним из приближенных подданных Шао Кана.

↓, ↑ – «топотун»;
BB, BB, FF, HP – огонь;
FF, FF, HP – схватить и побить;
↓, ↓, LK – призвать силу;

Добиваний и комбо нет.

Shao Kahn

Его стремления понятны: украсть все человеческие души, помочь Синдел возродиться, окончательно захватить Землю и править, править, править...

↓, FF, LP – скольжение и удар;
↓, FF, HP – прыжок и удар;
BB, BB, FF, LP – бросок энергии;
BB, FF, HP – молоток;
FF, FF, HP – схватить и побить;
↓, ↓, LK – поговорить;
↓, ↓, HK – посмеяться;

Добиваний и комбо нет.

Коды

Эти коды вводятся на экране перед игрой и используются только в борьбе с человеческими противниками.

Нажимайте HP, LP и LK для изменения картинок.

Изображения меняются в зависимости от того, сколько раз вы нажимаете клавиши:

0	– дракон MK	5	– знак молнии
1	– логотип «МК»	6	– силуэт Горо
2	– Ин-Янь	7	– Рэйден
3	– цифра 3	8	– Шао Кан
4	– знак вопроса	9	– череп

Комбинации:

100-100 – нельзя бросать;
020-020 – нельзя ставить блоки;
987-123 – без счетчиков здоровья;
033-000 – первый игрок начинает с половиной жизненной энергии;
000-033 – второй игрок начинает с половиной жизненной энергии;
707-000 – первый игрок начинает с четвертью жизненной энергии;
000-707 – второй игрок начинает с четвертью жизненной энергии;
688-422 – борьба в темноте (свет зажигается лишь при попадании);
460-460 – постоянный морфинг игроков;
985-125 – жуткая битва (темнота, морфинг, без счетчиков и без блоков);
466-466 – бесконечный бег (шкала бега не уменьшается при беге и комбо);
642-468 – конец игры для обоих игроков вне зависимости от того, кто победит.

Просто фразы:

282-282 – No fear (it's a pinball game);
123-926 – No knowledge that is not power;
987-666 – Hold flippers during casino run (pinball game reference).

Драка победителя с одним из четырех бойцов:

969-141 – Мотаро;
769-342 – Noob Saibot;
033-564 – Shao Kahn;
205-205 – Smoke.

Сокровища Шао Кана

После победы в чемпионате «один против всех» или в «чемпионате 8 игроков» вам сообщается, что вы обнаружили утерянные сокровища Шао Кана, и вам на выбор предлагается 13 клеток. По порядку справа налево:

дракон MK – сразу показать послесловие о победителе;
логотип «МК» – битва с Хамелеоном;
Ин-Янь – борьба с двумя героями из MK I;
цифра 3 – борьба с двумя героями из MK II;
первый знак вопроса – приз выбирается случайным образом;
знак молнии – первая демонстрация Fatality;
силуэт Горо – вторая демонстрация Fatality;
Рэйден – третья демонстрация Fatality;
Шао Кан – бой на супервыносливость;
череп – борьба против Горо и Кинтаро подряд;
второй знак вопроса – борьба на мегавыносливость;
третий знак вопроса – демонстрация почти всех добиваний.

Выбор арены

Чтобы выбрать поле боя, во время выбора бойца поставьте курсор на Соню и нажмите ↑ + Select.

Секретные опции

В опциях есть квадратик со знаком вопроса. Это секретное меню, войти в которое можно, нажав и подержав ↑ + BL + Run. Как только послышится взрыв, отпустите клавиши. В

этом меню опции есть несколько функций, которые можно включать и выключать по необходимости:

– Добивание одним нажатием. Включив эту функцию (напротив названия должно быть ON), вы сможете выполнить любое добивание любого героя, нажав всего лишь одну кнопку при надписи «Finish him/her». В принципе при выполнении таких добиваний вам даже не надо ставить своего героя на правильное место, но иногда из-за этого что-то может не получиться. Лучше не рискуйте: ставьте бойца на нужное расстояние. Ниже приведены кнопки и их значение при добивании:

`LK` – Fatality 1; `BL` – Friendship;
`HK` – Fatality 2; `HP` – Brutality;
`Run` – Animality; `LP` – Babality.



– Быстрое включения функции «Агрессор». Вам потребуется намного меньше ударов, чтобы стать агрессивным.

– Нормальная сила ударов «боссов». Если отключить, то урон от ударов Шао Кана и Мотаро будет намного меньше.

– Постоянное восстановление здоровья. Не советую включать: у обоих бойцов здоровье после удара почти моментально восстановиться. Поэтому никто не сможет победить (по крайней мере, у меня не вышло).

– Низкий уровень повреждений. То есть от ударов намного меньше пользы. Вкупе с включенным постоянным восстановлением здоровья превращает бой в бессмысленное занятие.

Игра за Хамелеона

Выберете любого мужчину-ниндзя (в маске) и во время загрузки уровня зажмите и держите `BB + HP + LP`.

Хамелеон – это странный ниндзя, который постоянно (приблизительно через 7-10 с.) изменяется и превращается в другого ниндзя (то Reptile, то Rain, то еще кто-нибудь). При этом он может использовать все суперудары и комбо того, кем он на данный момент является. Кстати, если он пытается превратиться в другого ниндзя во время выполнения какого-то суперудара, то он остается прежним до следующего превращения.

Алекс PcDuck

НОВОСТИ

15 января прошел финал турнира по преферансу **«Кубок Марьяжа '97»**, проводимого фирмой *AFComputers* совместно с компаниями *«Анкей»* и *CHI*. Самым торжественным моментом встречи стала процедура награждения финалистов: занявший 1-ое место Александр Соколов получил в качестве приза компьютер, за которым он и выиграл это соревнование. Победитель (30 лет, работает переводчиком в итальянской газете) уже более пяти лет играет практически только в компьютерный **«Марьяж»**, объясняя это тем, что собраться с друзьями для нормального преферанса становится все сложнее и сложнее – кто-то все силы отдает семье, детям, кто-то – работе. Однако, по словам Александра, интерес от сражения с компьютерным интеллектом не пропал: «...игра что-то потеряла, что-то приобрела. Просто другие партнеры – и все».

После отшумевшего турнира *AFComputers* приступает к осуществлению многочисленных новых проектов. В ближайших планах компании стоит пункт выпустить версию игры **«Марьяж»** под Windows 95. В ней будут объединены в единой программе все предыдущие версии и выпуски **«Марьяжа»**. Однако компания всерьез не рассматривает варианты выпуска этого проекта как коммерческого и не планирует ставить на него основательную защиту от копирования, как и на большинство предыдущих версий.

Однако срок появления на рынке новой версии пока остается неизвестным, так как вся энергия коллектива компании направлена на работу в Интернете **Marriage Internet Club**. Пока игровой сайт для посетителей бесплатный, но уже сейчас зарегистрировано порядка 4.800 членов клуба из 30 стран мира. В дальнейшем членство в клубе станет платным, однако разработчики не боятся отпугнуть этим посетителей сайта. Представитель компании *AFComputers* Юрий Шатун так прокомментировал эту ситуацию: «... у нас сейчас очень много постоянных посетителей, и та символическая плата, которую мы собираемся ввести, вряд ли отпугнет игроков. Однако бесплатная гостевая комната продолжит свое существование, и в течение месяца у вас будет возможность ознакомиться с игрой и уже тогда решить – с нами вы или без нас».

Проведенный турнир стал также первым шагом в широкомасштабной операции освоения нового рынка, ведь в ближайшее время планируется выход версий игры для других стран (Польша, Восточная Европа). В **Marriage Internet Club** будут проводиться региональные турниры между живыми игроками с последующей встречей финалистов по регионам на международном финальном турнире для определения победителей, и, естественно награждения призеров. Компания старается сделать **Marriage Internet Club** более интересным и заинтересовать как можно больше посетителей.

***

Компания *«Акелла»* наконец-то приоткрыла завесу тайны над третьим игровым проектом (он же – долгожданный сюрприз для журналистов), находящегося в разработке. Демоверсия этой новой игры уже практически готова, и в ближайшее время компания готова показать ее вместе с другими своими разработками. Игра носит название **«Корсары»** и представляет из себя достаточно сложную смесь жанров на ролевой основе. Сам продукт выполнен по принципиально новой воксельной технологии отображения трехмерных объектов. Основная сюжетная линия накрепко связана с морем – тут вас ожидают и морские сражения, и парусные регаты, и бои со страшными чудовищами, и средневековые корабли, а также большое количество загадок, с которыми игрок столкнется во время посещений портов.

Этим проектом компания на данный момент обозначила свою игровую издательскую программу на первое полугодие 1998 года. Проект квеста о похождениях народного героя, штандартенфюрера Штирлица, по-прежнему находится в замороженной стадии. Все силы будут отданы плотной работе над **«Корсарами»**, **«Одиссеем»** и **«Архипелагом»**. Как сообщил представитель компании *«Акелла»* Дмитрий Архипов, «разработка серьезного проекта требует достаточно времени», и новых задумок по игровой части пока не предвидится.

***

Компания *«Акелла»* практически завершила работу над программой **«Энциклопедия 3.000 игр»**. В ближайшее время мастер-диск будет отправлен на производство, и в начале февраля энциклопедия уже появится на полках магазинов.

Информационное агентство «Galaxy Press»

NBA Live '98



Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	спортивный симулятор
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная системаа – Windows 95.
Процессор – Pentium 100
(рекомендуется 166 и выше).
Оперативная память – 16 Мб
(рекомендуется 32 Мб).
Видеоплата – PCI, 1 Мб (рекомендуется аппаратный 3D-ускоритель на основе чипсета 3Dfx Voodoo Graphics или Voodoo Rush).
Необходимый объем на жестком диске – 45 Мб
(рекомендуется 125 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной
(600 Кб/с) (рекомендуется восьмискоростной).
Возможна игра нескольких человек на одном компьютере, через локальную сеть IPX (процессор не ниже 133), модем (скорость связи не ниже 9.600 бит/с.) или нуль-модем.

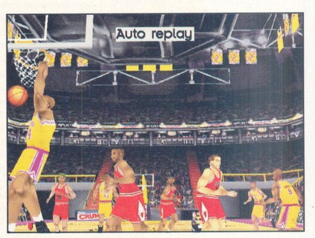
Восхищаясь два года назад возможностями игры* NBA Live '96, *я думал, что ждет эту серию? Что еще можно улучшить в и так «идеальной» игре?! Но я ошибался. Версия игры от 1997 г. очаровала меня полигонными персонажами и новаторским интерфейсом. И вновь я задавался вопросом, каким будет продолжение и будет ли оно вообще. Конечно, оставалось усилить искусственный интеллект и ввести в игру возможности более детального контролирования игрового процесса. Но как можно было улучшить «полигональный» графический «движок», я не представлял. 1997 год принес много изменений. Появился Pentium II и DVD, из системных требований исчезли «четверки», 16 (читай 32) Мбайт «оперативки» перешли из графы «настойчиво рекомендуется» в графу «необходимо». Но главное – 3D-акселераторы перешли из разряда экзотики в разряд товаров первой необходимости (по крайней мере, на Западе). Этим не преминула воспользоваться* Electronic Arts, *выпуская очередную игру из знаменитой «баскетбольной» серии. Что ж, если искусственный интеллект игроков 3Dfx исправить не в состоянии, то над графикой команда художников потрудилась основательно. И в обыкновенном «программном» режиме игра смотрится замечательно: правильные тени, реалистичные блики и вспышки света, «живая» публика. А 3Dfx-плата позволяет добиваться потрясающих успехов в сглаживании полигонов и частоте кадров. Если же еще добавить, что лица всех игроков узнаваемы (с помощью новой технологии Cyber Model Faces они перенесены на «объемные» полигоны головы – в отличие, например, от «плоских» в* NHL '98), *то получается, что версия-98 – лучшая в своем жанре. Во всяком случае, с точки зрения графики. Конечно, у игры есть недостатки (слабый AI, переусложненное для новичка управление, завышенные системные требования), но нет явных «проколов». Так что можно смело сказать, что* NBA Live '98 – *лучший баскетбольный симулятор из тех, что создавались для PC.

Главное меню игры

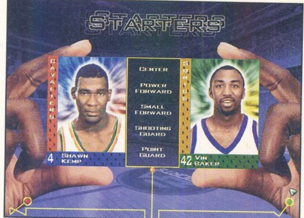
Начав игру и посмотрев великолепную заставку в стиле лучших творений *Electronic Arts*, вы попадаете в основное меню, состоящие из следующих пунктов.

MODE – выбор между доступными режимами соревнований:

- Exhibition – здесь все просто: вы выбираете две команды, настраиваете управление и приступаете к игре,
- Season – стандартный вариант, позволяющий вам стать менеджером одного из клубов и привести его к победе в сезоне в своей конференции (ну если не к победе, то хотя бы к выходу в playoff),
- Play off – если вам лень отыгрывать весь сезон, то вы можете просто выбрать режим playoff и сразу приступить к осуществлению вашей мечты,
- GM – режим «продвинутого» менеджмента. Здесь вы можете не только сыграть сезон за одну из команд НБА, но и создать свою собственную лигу. Режим обмена между клубами расширен, у каждого игрока есть своя импровизированная цена,
- 3 Pt. Shootout – один из неотъемлемых атрибутов «игры всех звезд» – соревнование снайперов по трехочковым броскам,
- Multiplayer – стандартный многопользовательский режим. Один из игроков запускает на своем компьютере игру, используя его в качестве сервера, устанавливает основные опции и правила, выбирает способ связи и ждет подсоединения других любителей виртуального баскетбола;



RULES – правила. Выбирать приходится между аркадным вариантом (Arcade) и реалистичным (режим Simulation). Как альтернатива, есть возможность самому произвести все настройки (Custom);



SKILL – выбор уровня сложности: от простейшего Rookie до профессионального SuperStar. Если на первых двух победа будет даваться относительно легко, то на уровне «всех звезд» и «суперзвезд» компьютер является достойным оппонентом – отобрать мяч становится практически невозможным, броски с трудной позиции ни к чему не приводят, противник не позволяет вам открыться. Вот именно здесь и хотелось бы отметить один из немногих существенных недостатков игры – искусственный интеллект. Конечно, здесь нет откровенных «ляпов» **NBA Live '97**, но и существенно нового ничего не появилось. Хотя компьютер и «разучил» некоторые комбинации в защите и нападении, но побеждает он исключительно благодаря подыгрыванию «себе, любимому». То есть, когда вы играете на высоком уровне сложности, то просто промахиваетесь из выгодных позиций раза в два чаще, чем ваш оппонент, из-за чего одержать победу, особенно над одним из сильнейших клубов, становится ой как не просто!

QUATER – здесь можно установить длину четверти. От стандартной 12-минутной до сокращенной 3-минутной.

В главном меню есть еще целый ряд пунктов:

OPTIONS

Здесь можно уменьшить или увеличить громкость звука, музыки и прочих спецэффектов, а также определить длину автоматического просмотра наиболее красивых моментов.

Включение опции ***Slow Motions Dunks*** приведет к эффекту замедленной съемки, когда игроки будут забивать «сверху», а ***Momentum*** – к появлению инерции.

Пункт ***Cameras*** позволяет выбрать основное положение камеры, которое, впрочем, можно будет поменять в любое время в самой игре.

Опция ***Speech*** позволяет выбрать способ комментирования происходящего на поле между информатором на стадионе (Arena) и телевизионным ведущим (Play By Play).

Самое важное – здесь можно задействовать «помощь» центрального процессора в совершении бросков и в командной игре (***CPU Assist***) или отдать управление броском компьютеру (***Shot Control***). Если вы начинающий игрок и не играли в предыдущие произведения от *EA* из этой серии, то рекомендую включить эти опции – это заметно облегчает жизнь. Дело в том, что если игрок сам контролирует бросок, то он, нажав клавишу, должен ее вовремя отпустить, чтобы судья не свистнул «прыжок с мячом». Это совершенно неприемлемо для новичков и является настоящей находкой для профессионалов – вы можете просто «перевисеть» противника, блокирующего бросок, отпустив мяч в последний момент.

RULES

Все пункты (кроме первых двух) можно включить или выключить по вашему усмотрению (режим Custom):

Def. Fouls и Charging – насколько внимательно судья будет следить за вашими нарушениями в защите и в атаке соответственно;

Foul Out – за сколько фолов ваш игрок будет удален с поля;

Out Of Bounds – аут;

Backcourt Violation – фол за возвращение мяча в свою половину поля;

Traveling – пробежка/прыжок с мячом;

Goaltending – препятствование попаданию в корзину, т. е. тот случай, когда защитник выбивает мяч, который заведомо должен был попасть в корзину (что подразумевается, если он немного не долетел до кольца, но еще не коснулся дужки). Произошло ли это или нет – решает судья. Мяч в таких случаях засчитывается;

3 In The Key – правило трехсекундной зоны;

5 Sec. Inbounding – включает или выключает 5-секундное ограничение на введение мяча в игру;

10 Sec. Half Court – производит аналогичное действие в отношении правила о запрещении нахождения в своей зоне более 10 секунд;

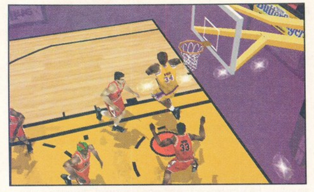
Shot Clock – то же, только для 24-секундного ограничения на бросок вообще;

Injuries и Fatigue – это дань реализму, отвечает за травмирование и за усталость игроков соответственно;

Illegal Defense – переход к зонной защите, которая, как известно, в НБА запрещена.

STATS

В этом меню вы можете просмотреть досье на любого игрока или команду, сравнить показатели с лучшими в Ассоциации, оценить импровизированные рейтинги (о них чуть ниже) и, в конце концов, распечатать все это на принтере. Следует также заметить, что, если вы играете сезонную игру или плейофф, то место результатов 1996-97 гг. займут текущие.





ROSTERS

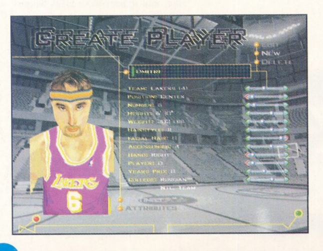
Если вы всегда мечтали попасть в НБА и увековечить свое имя в Зале Славы, то пункт ROSTERS как раз для вас. Здесь можно до такой степени изменить составы команд и сами команды, что вряд ли кто-нибудь догадается, о какой лиге вообще идет речь.

С помощью меню ***Trade*** можно произвести обмен игроками разных команд. Такимобразом, ничто не мешает наполнить вашу команду игроками из ***Dream Team***, попутно отправив на пенсию (пункт Free Agents) всех звезд соперника. Но наибольший интерес вызывает возможность создать полностью свою команду, начиная с униформы и заканчивая символом клуба. А устроить матч вам помогут опции Create Player и Edit NBA Player.

В отличие от, например, **NHL '98**, при создании игрока вы можете сделать его сколь угодно сильным: количество распределяемых вами очков не ограничено. Сотворенный вами игрок может быть снайпером по трехочковым и одновременно прекрасно забивать сверху и ставить блок. Возможно создание настолько сильного персонажа, что он будет превосходить любого в лиге абсолютно по всем критериям. Является ли это шагом к повышению играбельности или наоборот – вопрос спорный.

ATTRIBUTES

На этом экране вы устанавливаете основные черты своего персонажа, такие как рост (Height), вес (Weight), овал лица и цвет кожи (Player), прическу (Hairstyle) и форму бороды (Facial Hair). Еще можно надеть повязку или очки (Accessories), выбрать ведущую руку (Hand) и команду, за которую он будет играть (Team). Так же здесь можно установить совсем уж ненужные вещи, такие как профессиональный опыт игры в баскетбол (Years Pro) и высшее учебное заведение, которое он заканчивал (College). Да, и не забудьте дать имя вашему персонажу (графа Name и Surname).



RAITINGS

Эти параметры влияют на конкретные способности игрока, регулировать их можно в диапазоне от 50 до 99 (чем выше значение, тем лучше ваш персонаж совершает то или иное действие). Итак, приступим:

Jump Shooting – одна из основных характеристик, отвечающая за точность броска игрока;

3 Pointers – показывает, насколько хорошо (или плохо) у него получаются трехочковые;

Free Throws – то же самое в отношении штрафных бросков;

Dunking – чем выше этот параметр, тем больше способов забить сверху знает игрок, и тем лучше это у него получается;

Stealing – определяет то, на сколько игрок хорош в отборе мяча;

Blocking – отвечает за возможность игрока ставить блоки;

Offensive Reb и Defensive Reb – характеризуют способности персонажа к подбору мяча в атаке и защите соответственно;

Passing – показывает мастерство передачи мяча;

Offensive Aware и Defensive Aware – определяют умение и опыт в игре в нападении и обороне;

Strength – сила игрока;

Speed – скорость передвижения по полю;

Quickness – быстрота, в том числе и реакции;

Jumping – отвечает за высоту прыжка;

Dribbling – показывает мастерство ведения мяча;

Scoring Range – определяет, на сколько далеко игрок может бросить мяч и при этом попасть в корзину. Варьируется от 8 футов до 25;

Fatigue – описывает выносливость персонажа;

Clutch – характеризует ловкость игрока, т. е. насколько цепко он может держать мяч. Чем выше параметр, тем сложнее вырвать что-либо из его рук;

Inside Shooting – определяет способность к броскам из-под кольца.

Интересна возможность изменить параметры любого из игроков НБА с помощью опции Edit NBA Player. Необходима ли это функция, не знаю, но иногда так хочется сделать невозможное: научить Маггси Богза ставить блоки,

сделать из Шакила снайпера по трехочковым, выиграть Ванкувером чемпионат...

Управление

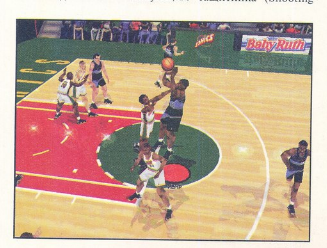
Да уж, на этот раз ребята из *EA* полностью выполнили свое обещание сделать управление более разнообразным и реалистичным. Настоятельная рекомендация в руководстве использовать десятикнопочный (и более) джойстик отнюдь не является очередной шуткой разработчиков: с помощью «горячих» клавиш можно контролировать любой аспект игры: от смены игроков до выбора тактического построения.

По моим подсчетам, всего можно «назначить» около 36 кнопок (плюс еще движения триггера, определяющие направление). Но для нормального управления будет достаточно семи- или восьмикнопочного геймпада. Непривередливые *игроманы* смогут обойтись и устройством с четырьмя кнопками или клавиатурой (как было в «классических» представителях серии **NBA Live**).

Радует наконец-то появившаяся возможность играть вдвоем на одной клавиатуре. Также поддерживается достаточно редкое устройство под названием Gravis Grip, позволяющее подключать до четырех геймпадов одновременно. По причине возрастания количества клавиш исчезла поддержка мыши как средства управления в самой игре.

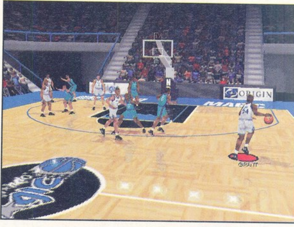
CONFIG

Следует сразу же отметить, что все клавиши обычно действуют в двух режимах: в режиме нападения (Offense) и обороны (Defense) и могут быть назначены независимо друг от друга. Существует так же ряд установок, действующих одинаково в обоих режимах (Common). Также есть возможность установить уровень сложности ***Skill Level*** и способ контроля броска ***Shot Control*** для каждого из игроков. Еще неплохо бы определиться с пунктом ***Movement***, отвечающим за управление движением. Существует два способа: первый (Absolute), когда направление, в котором движется игрок, является абсолютным и не зависит от вида на происходящие (т. е. если вы нажали «влево», то он обязательно побежит к левому краю площадки, даже если все будет показываться под обратным углом). И второй (Scrn-Relative), при котором движения связаны с расположением экрана. Стоит вдобавок выбрать, хотите ли вы управлять тем игроком, который ближе к мячу (пункт ***SW***) или выбрать кого-нибудь конкретно. Это можно сделать, отметив позицию персонажа, которого вы будете контролировать. ***PG*** соответствует разводящему (Point Guard), ***SF*** – легкому форварду (Small Forward), ***C*** – центровому (Center), ***PF*** обозначает тяжелого форварда (Power Forward), а ***SG*** – атакующего защитника (Shooting Guard). Разобравшись с этим, можно приступать к настройкам собственно управления.



COMMON

Как уже отмечалось выше, действует одинаково в обоих режимах, независимо от того, владеет игрок мячом или нет. Направление движения (Up, Down, Left, Right) соответствует стрелкам на клавиатуре или на триггере джойстика, об остальных клавишах чуть подробнее:



Turbo – при нажатой кнопке ваш игрок начинает быстрее бегать. На большой скорости можно без проблем сбить соперника (и, возможно, заработать фол). Но, вместе с тем, при нажатой клавише у игрока появляются новые возможности: так, например, если отдать пас при включенной функции Turbo, то игрок передаст так называемый Hard Pass, который более сложно перехватить (впрочем, и принять тоже). Остается только не забывать, что именно из-за ускоренного бега в режиме Turbo персонаж сильнее и быстрее всего устает;

Play Calling – довольно интересная функция. Позволяет «на лету», т. е. во время самой игры оперативно изменить тактику. Удерживая эту клавишу, вы нажимаете одну из игровых кнопок (например, Shoot или Pass), и происходит смена формаций. Подробнее о различных тактических построениях и других возможностях я расскажу чуть позже;

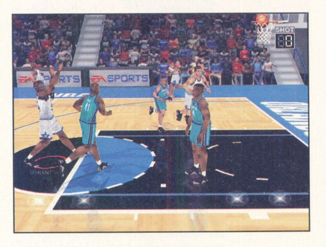
Dir Pass/Sw – достаточно давно обещанная разработчиками функция, наконец-то включенная в **NBA Live '98**, позволяет более глубоко контролировать все аспекты игры. Теперь вместо того, чтобы отдавать пас ближайшему игроку, вы можете выбрать адресата. Также это бывает полезно и в обороне, когда нажатием одной комбинации у вас есть возможность переключить управление на нужный вам, а не создателям игры, персонаж. Действует она по принципу предыдущей, т. е. когда вы нажимаете кнопку Dir Pass/Sw, под каждым персонажем появляется его имя и название клавиши, которую вы должны нажать, чтобы отдать ему пас или переключить управление на него;

Последней из основных клавиш является пауза (Pause).

OFFENSE

Это те функции, которые действуют лишь тогда, когда игрок, которым вы управляете, владеет мячом:

Shoot – обыкновенный бросок. Если у вас компьютер отвечает за попадание, то вам достаточно просто нажать на кнопку. Если же стоит ручное управление, то, нажав клавишу, ее желательно отпустить на максимальной высоте прыжка. Так же появилась приятная возможность нажатием клавиш управления изменить движение персонажа в прыжке, отклонить его в ту или иную сторону. Это не просто выглядит эффектно, но и вносит некоторое разнообразие: теперь значительно проще избежать блока, нужно просто вовремя уклониться от соперника;



Pass – передать мяч. Помимо вышеперечисленных возможностей отдать направленный или «трудный» пас можно так же передать его в прыжке, достаточно лишь нажать на эту клавишу в момент броска;

Pivot – совершить обманное движение, пивот, т. е. попросту сделать разворот с мячом. Хорошо помогает при плотной защите, когда вы, стоя спиной к противнику, вдруг резко проворачиваетесь по своей оси и несетесь к трехсекундной зоне;

Dunking – позволяет совершить Slam-Dunk, забить «сверху». Вообще, в игре это происходит обычно автоматически, когда вы подбегаете к кольцу. Но нажатие этой клавиши позволяет исполнить, в зависимости от способностей игрока, тот Dunk, который вы хотите;

Drive – «продвинутое» ведение. Позволяет ворваться в зону для броска на достаточно высокой скорости;

Crossover – открывает вам расширенные возможности в управлении мячом. Во время ведения при использовании этой функции персонаж начинает перекладывать мяч из руки в руку, проносить его за спиной и т. д.

DEFENSE

К этому разделу относятся те действия, которые игрок может совершать, не владея мячом:

Steal – попытка отнять мяч;

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

Jump – прыжок. Для того, чтобы поставить блок, необходимо подняться в воздух одновременно с соперником, стоя к нему вплотную. Для совершения подбора достаточно вовремя оказаться рядом с мячом;

Switch – переключиться на ближайшего игрока;

Hand Check – удар по рукам. Довольно бесполезная функция, так как мяч гораздо проще отобрать с помощью Steal (за Hand Check слишком часто свистят нарушение), а спровоцировать фол удобнее, просто сбив с ног игрока с мячом;

Last Man Back – переключение на персонаж, который находится ближе всех к кольцу. Очень удобно при быстрых атаках противника;

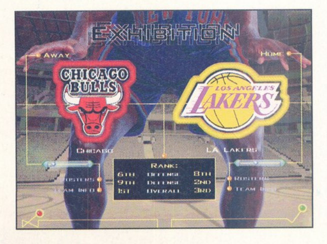
Face Up – препятствовать проходу.

STRATEGY

Здесь можно выбрать одно из тактических построений и назначить для него клавишу. Теоретически, если у вас достаточно кнопок, вы можете использовать их все. Но на практике реально необходимыми оказываются 5-6 комбинаций. Каждый из вариантов атаки (Offensive Play) можно посмотреть на небольшой схеме в правом углу экрана, так что какой из них использовать, решать вам. Можно также доверить выбор компьютеру (Auto Switch). Если вы все же будете пользоваться этой функцией, то я бы порекомендовал обязательно зарезервировать клавишу для розыгрыша трехочковой комбинации (3 Point), так как сделать дальний бросок бывает часто очень необходимо, особенно на последних минутах игры. В меню выбора защитных построений (Defensive Sets) помимо способов обороны не плохо бы было воспользоваться возможностью спровоцировать фол (Intentional Foul), чтобы не позволить противнику тянуть время – ваши игроки справятся с этим быстрее вас и драгоценные секунды не будут потеряны. Так же можно изменить расстояние, на которое защитники будут удаляться от своего щита (Court Press), и степень агрессивности в отборе (Pressure). И обязательно зарезервируйте клавишу для тайм-аута (Timeout).

Игра

И вот, наконец разобравшись со всеми настройками, можно приступать и к самой игре. Наиболее простой (и быстрый) вариант – воспользоваться опцией Exhibition. В начале вам будет предложено выбрать две команды из 29



реальных команд НБА, двух команд «всех звезд» (West и East) и клубов, созданных пользователем. Все они отсортированы в соответствии с символическими рейтингами, характеризующими игру команды в нападении (Offense), в защите (Defense) и общим классом данного клуба (графа Overall).

Во время игры, нажав клавишу «пауза», можно вызвать дополнительное меню:

Resume Play – вернуться в игру;

Call Timeout – взять тайм-аут;

Substitutions – произвести замену. Усталость каждого игрока обозначается полосой напротив его имени;

Instant Replay – посмотреть повтор;

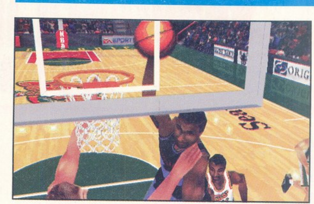
Team Settings – меню общих командных установок. Здесь можно выбрать тактическое построение (аналогично опции Strategy), включить автоматическую замену игроков (Auto Subs) или предупреждение об усталости последних (Auto Subs Notify). Также можно установить параметры функции Crash Boards, отвечающей за быстрые прорывы;

Defensive Macthups – эта функция позволяет распределить игроков для персональной опеки;

Game Stats – экран статистики. Его обычно показывается в перерывах между четвертями;

Detail Level – обширные графические установки, благодаря которым можно идеально настроить свою машину под NBA Live '98. Если же компьютер отчаянно «тормозит», то следует в первую очередь отключить изображение публики (Crowd) или изменить разрешение и размер экрана (Resolution & Window Size), так как именно они «съедают» большую часть ресурсов. Здесь же можно включить индикатор усталости (Fatigue Indicator), который появляется под именем игрок – если вы предпочитаете производить замену игроков вручную, то эта опция незаменима. Как впрочем, и отображение небольшого экрана со счетом и временем в левом верхнем углу экрана (графа Small Score Overlay);

Camera Options – помогает выбрать удобный для вас вид на происходящее и изменить угол обзора;



Опции Controller Setup и Rules/Options позволяют вернуться в меню настройки управления и параметров соответственно;

Save – теперь у нас появилась возможность сохранить в любой момент не только игру, но и повтор особенно запомнившегося момента;

Quit Game – выйти из игры.

В перерыве между двумя периодами вам покажут статистику ведущих игроков и небольшой видеоролик, сделанный с большим вкусом. А в конце обязательно сообщат, кто был самым ценным игроком в команде победителя.

Советы

Так как AI нельзя назвать гениальным, то проще всего «делать» компьютер, используя его ошибки. Даже на максимальном уровне сложности он позволяет прорываться к кольцу и забивать «сверху». Это становиться особенно эффективно, если компьютер начал вовсю себе подыгрывать, а ваши игроки постоянно промахиваются.

Если же говорить об управлении, то следует отметить, что все-таки оно не очень сложное, а если освоиться с такой функцией, как передача мяча определенному игроку (Direct Pass), то она, несомненно, станет залогом вашего успеха. Правда, для ее использования джойстик должен быть как минимум шестикнопочный.

Что же до тактики, то к возможности изменять ее стоит прибегать только в том случае, если вы выучили используемое вами построение. Смена тактики «на ходу» становится актуальной при игре по сети, когда просто бессмысленно жать на паузу. А вообще, постарайтесь играть более разнообразно, выучите возможности своих персонажей и грамотно производите замены.

Дмитрий Бурковский

НОВОСТИ

14 января 1998 года компаниями *«Медиа Лингва»* и *«Никита»*, а также фирмами *«ココминфо»*, *«1С»* и *«ИСТ»* был проведен круглый стол для специалистов по теме «Борьба с компьютерным пиратством в России». Проблема эта на данный момент стоит очень остро, и, пожалуй, вряд ли найдется хоть один разработчик, издатель или продавец, которого бы не затрагивало компьютерное пиратство. Однако, несмотря на это, конструктивного общения на проводимом мероприятии не произошло. Что послужило тому виной – отсутствие опыта проведения подобных собраний у организаторов (компании *«Медиа Лингва»*), нечетко сформулированные вопросы или несоблюдение регламента – не столь важно. Но по сложившемуся впечатлению, главной целью проведения круглого стола была презентация решения о создании еще одной организации, призванной охранять права на программные продукты. С докладом по этому поводу выступил представитель фирмы *«Медиа Лингва»* и руководитель группы пенсионеров МВД, подключенных компанией к этой проблеме. Доклад сообщал об успехах новой структуры в деле борьбы с пиратством (рейд на Царицынском радиорынке и конфискация дисков у неназванной оптовой фирмы).

На собрании присуствовали представители всех трех уже существующих на рынке правоохранительных структур – *«Русский Щит»*, *«Консул»* и *«АБКП»*, отвечавших на адресованные организаторами круглого стола вопросы. В ходе обсуждения было выяснено, что для идеальной работы подобной структуры, занимающейся борьбой с пиратством, ежемесячный бюджет должен составлять никак не менее $15.000-$20.000. Однако ни одна из уже трех действующих ассоциаций подобного финансирования не имеет и действует по своим схемам.

Подводя итоги данного мероприятия, конечно же, стоит отметить, что на нем впервые вместе собрались практически все, кто работает в данной области, но каких-то основополагащих решений собрание не приняло.

Информационное агентство «Galaxy Press»

ODDWORLD INHABITANTS:
ABE'S ODDYSEE



Разработчик	Off World Entertainment
Издатель	GT Interactive Software
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	аркада
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система – DOS или Windows 95.
Процессор – Pentium 120
(желательно – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб
(желательно – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной
(желательно – восьмискоростной)
Видеорежим – SVGA 640 x 480 16-bit color
(желателен 3Dfx).
Прочее оборудование – gamepad, джойстик.

Непонятно, почему среди игроманов бытует мнение, что аркада – это игра для новичков. Считается, что, если вам необходимо привыкнуть к клавиатуре, научиться быстро реагировать и вовремя жать на клавиши, то нужно начинать с аркад, потом переходить к более серьезным жанрам. В этом, конечно, есть доля истины: по сравнению с 3D-action «бродилки» обычно кажутся игроманам простенькими, без наворотов. Поэтому они столь редко привлекают к себе внимание играющей публики. Несмотря на все это, компании продолжают выпускать многочисленные аркады, и некоторые из них становятся непреходящими хитами. Достаточно вспомнить Jazz Jackrabbit, Abuse, Lion King и Aladdin, которые в свое время радовали далеко не только начинающих игроманов. Но теперь этот список можно пополнить еще одной действительно достойной внимания игрой: Abe's Oddysee, которая определенно покажется интересной и начинающим игроманам, и профессиональным игрокам. Это, по-видимому, первая часть будущей серии под названием Oddworld Inhabitants. В ней вы не увидите людей, здесь они никому не известны. Здесь господствуют инопланетяне. Добро пожаловать в их мир, человек!

Предыстория

О, «фермы грыж»! Какое сладостное название. Как ярко оно характеризует то прекрасное место, в котором совсем недавно работал наш милый персонаж, худощавый зеленоватый инопланетянин по имени Эйб (Abe). Собственно говоря, его сородичи больше нигде и не могут работать.

Эйб – не единственный представитель расы Мудоканов (Mudokons) на этом милом предприятии, почти вся его раса принимает участие в производстве всяких вкусностей: «многочисленных чавкалок» (Much Munchies), «пирожков из парамайтов» (Paramite pies) и «тортиков из скрабов» (Scrab cakes). Эйб очень дорожил своей работой.

Но в один прекрасный вечер он узнал, что мясо «чавкалок» закончилось (по-видимому, их съели многочисленные обитатели вселенной), а объемы продаж прочих продуктов резко падают. Но Эйб знает, что есть мудрое существо Моллок (Mollock), управляющее фабрикой. Оно уж точно что-нибудь придумает. И Моллок действительно придумал: пустить на мясо всех Мудоканов. Впрочем, Эйб считает, что ему и прочим Мудоканам умирать еще рано. Он должен сбежать сам и спасти всех своих друзей и родственников.

Спасением драгоценных жизней Мудоканов вам и придется заняться. Только сразу отбросьте надежду выйти через парадный вход: Эйба засекли и теперь вряд ли отпустят живым.

Главное меню

GAMESPEAK	– посмотреть и послушать, как говорит Эйб;
BEGIN	– начать игру;
LOAD	– продолжить игру с ранее запомненной позиции;
OPTIONS	– опции:
Controller	– переназначение клавиш управления;
Sound	– контроль звука.

Меню в игре

Пауза в игре вызывается нажатием `Esc`. Во время паузы доступны следующие функции:

CONTINUE	– вернуться в игру;
SAVE	– сохранить игру;
CONTROLS	– просмотреть ранее назначенные клавиши;
QUIT	– выйти в главное меню.

Особенности сохранения

В игре предусмотрены контрольные точки, по прохождению которых игра автоматически записывается. В случае вашей безвременной кончины вам просто предстоит повторить все действия, начиная от последней контрольной точки. О пересечении очередной линии Checkpoint вы узнаете, увидев желтый ромбик, взлетающий куда-то вверх. Если у вас нет никакого желания начинать каждый раз после выхода игру сначала, советуем по прохождению каждой контрольной точки записываться с помощью Save в меню. В этом случае вы сможете просто загрузить игру с помощью опции Load в главном меню. После загрузки вы окажетесь на последней пройденной вами контрольной точке,

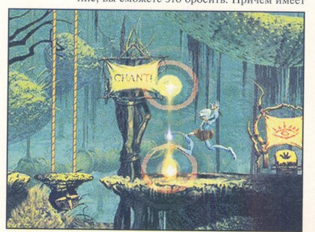


при этом все монстры, ранее вами убитые, будут мертвы, а все сбежавшие рабы – спасены.

Клавиши

Управление Эйбом

- ←и→ – идти вправо или влево.
- ↑ – подпрыгнуть; залезть наверх; посмотреть подсказку, написанную в терминале (напоминает компьютер с изображением четырехпалой руки); ехать вверх на лифте.
- ↓ – сесть; поднять предмет (чтобы поднять его, сидя немного сбоку, нажмите «действие» – `Ctrl`); ехать вниз на лифте; спуститься вниз. Из позиции «сидя» можно делать кувырки: для этого надо просто нажимать направление.
- `Ctrl` – действие (активизировать или отключить мину, дернуть рычаг, подобрать сбоку предмет).
- `Alt` – бесшумное передвижение. Удерживая `Alt` + направление, вы сможете бесшумно проходить мимо невидящих вас и просто спящих монстров.
- `Shift` + ← или → – бег.
- `Enter` – присесть / встать. Используется в случае, когда вам из режима бега надо резко перейти в режим кувырков.
- `Space` – прыжок. Прыжок на бегу: удерживая `Shift` и направление, нажмите `Пробел`.
- `Z` – бросок. Если у вас есть камень, мясо или бомба, то, удерживая `Z` и нажимая направление, вы сможете это бросить. Причем имеет значение, сидите вы или стоите. Потренируйтесь над бросками: выясните, из какой позиции на какое расстояние вы можете бросать предметы.

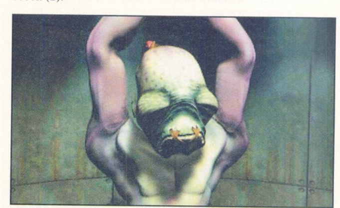


- `1 - 8` – разговор:
  - `1` – Привет (Hello).
  - `2` – Следуй за мной (Follow me).
  - `3` – Жди (Wait).
  - `4` – Злиться (Angry).
  - `5` – Смех (Laugh).
  - `6` – Свист.
  - `7` – Пук.
  - `8` – Другой свист.

Используется речь для общения с рабами, для привлечения внимания монстров и для называния паролей.

- `0` – медитация. Используется для открывания птичьих порталов и для гипнотизирования слизняков. А также позднее она вам понадобится для того, чтобы вселиться в шарик, бьющий по колокольчикам, и таким образом открывающий дверь. Пароль для колокольчиков обычно сообщает вам какой-то терминал на этом же уровне.

Чтобы заставить раба упасть в яму (сам он ни слезать, ни уж тем более подниматься не может), надо встать на другой конец ямы или на дно ее и приказать ему следовать за собой (`2`).



Управление загипнотизированным слизняком

- ←и→ – движение вправо и влево.
- `Shift` + ←/→ – бег.
- ↑и↓ – езда на лифте вверх и вниз (не забывайте, что слизняки, как и рабы, не умеют залезать наверх или спускаться. Они только падают).
- `Ctrl` – совершить действие.
- `Z` – стрелять из пулемета.

Из речи вам может понадобиться только `7` – отдать рабам команду пригнуться. После этого вы сможете спокойно стрелять, не боясь задеть кого-нибудь из своих друзей.

В случае, если вам необходимо привлечь к себе внимание другого слизняка, просто поздоровайтесь с ним (`1`). Но только не надо забывать, что он сразу постарается вас пристрелить (видимо, не приучен к вежливости.)

Чтобы избавиться от ненужного более слизняка, надо либо уничтожить его, сбросив в яму или подставив под пули, или же продолжить медитацию. В этом случае его просто разорвет на кусочки.

Ваши противники

Slig (слизняк) – наиболее часто встречаемый противник. Мутант со смешными щупальцами вместо носа и совсем не смешным пулеметом. Единственное существо, поддающееся гипнозу.

Slog (трудяга) – нечто, отдаленно напоминающее собаку с челюстями зубастиков.

Scrab (царапка) – наиболее опасный противник. Бегает как лошадь, клюет насмерть, не поддается гипнозу и очень глупый. Видимо, все ушло на силу, для мозгов места не хватило.

Paramite напоминает паука, только размером побольше, да и злобы в нем хоть отбавляй. Никогда не нападает первым: следует за вами на определенном расстоянии. Вы от него – он за вами, вы за ним – он от вас. Нападает лишь тогда, когда дальше ему отступать некуда. Обожает мясо.

Bat – это летучая мышь. Ее крайне трудно уничтожить из-за маленького размера. Если коснется вас, придется начинать всё с последней контрольной точки.

Летающие роботы. Эти неприятные штуки мешают вам гипнотизировать слизняков и открывать проходы. Стреляют в вас электрическим разрядом, который хотя и не убивает, но прерывает медитацию.

Bees (пчелы) – как и летучие мыши, крайне вредные существа, но вредят они и вам, и врагам. Поэтому при желании можно заманить монстра в ловушку, где его до смерти закусают пчелы.



Помощники

Elum – животное, одновременно напоминающее лошадь и верблюда, только на двух ногах. Двигается очень быстро, прыгает намного дальше, чем Эйб. Без него вы не обойдетесь.

Некоторые мудоканы дают вам оружие – красный, расходящийся во все стороны круг, который уничтожает всю вражескую технику на экране. После того, как вы пройдете Скрабанию и Парамонию, вы сможете получить другое супероружие: синий луч, уничтожающий на экране все вражеское.

Техника, наносящая вред как вам, так и противнику

В игре встречаются мины разных видов:

Мина обыкновенная – приплюснутый аппарат, взрывающийся в случае прикосновения чего бы то ни было к нему (будь то камень, Эйб или несчастный монстр.)

Управляемая мина – мина с лампочкой наверху. Чтобы ее обезвредить, надо нажать на выключатель, когда лампочка будет зеленой. Чтобы активизировать, надо просто нажать на выключатель.

Часовая мина взрывается через определенное время после ее включения.

Летающая мина – самая неприятная. Летает по всему экрану, взрывается при столкновении.

Электричество. Попытка пройти сквозь него гарантирует мгновенную и почти безболезненную смерть.

Разрезатели. Несколько премилых ножей, постоянно опускающихся и поднимающихся. Ближайшее знакомство с ними не сулит ничего хорошего.

Достаточно большую опасность представляют ***ямы без дна***. Если вы упадете в одну из них, то погибнете.

Средства борьбы с препятствиями

Граната. Взрывается через определенное время после того, как вы ее достанете. Приблизительно через семь секунд.

Камень. Используется для взрыва мин на расстоянии.

Мясо. Используется для отвлечения парамайтов. Только не забывайте про то, что они его очень быстро сжирают. Действуйте стремительно.

А также ***красный круг*** и ***синий луч***.

Прохождение

Общая информация

Не бойтесь умереть – это вам ничем не грозит. Просто придется пройти заново все, что было после контрольной точки.

Будьте внимательны! Старайтесь проверить яму перед тем, как грохнуться туда.

Если возможно, постараетесь загипнотизировать слизняка, а не убивать его. Это позволит вам расчистить дорогу.

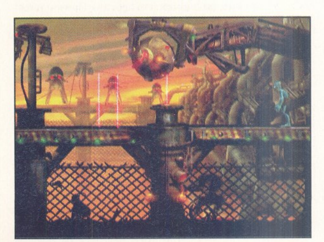
Если все идет нормально, то есть ни один раб не погиб, сохраняйтесь сразу по прохождению очередной контрольной точки.

Для быстрого передвижения лучше используйте кувырки (у них нет инерции). Только в случае, когда на скорости надо прыгнуть, используйте бег.

Жизни рабов для вас не менее важны, чем ваша собственная. Не спасете всех рабов – не получите хороший мультфильм в конце. Вот так!

Раб будет следовать за вами, пока ему позволят возможности или пока вы его не остановите, сказав: «Wait».

Внимательно читайте подсказки. Они многое могут прояснить.



Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

Не торопитесь во время прохождения ловушек, а не то придется начинать все сначала.

Не висите на краю обрыва, если рядом есть летучие мыши.

Гранаты лучше использовать для уничтожения живого, а для уничтожения мин лучше использовать камни.

Если монстр не видит вас, то лучше крадитесь, чтобы он вас и не слышал. Порою это избавляет от множества неприятностей.

Дорога к порталу из птиц должна быть безопасной, когда вы поведете по ней рабов.

Если вы случайно спугнули телепортирующих птиц, перейдите на другой экран, а потом вернитесь: птицы прилетят обратно.

Если с потолка что-то капает, то, встав под эти капли и нажав ↑, вы наверняка залезете куда-то наверх.

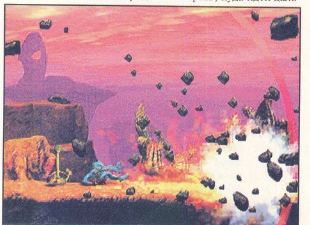
В 95 % случаев, если вы сядете на краю ямы и нажмете ↓, как бы попытавшись слезть, сможете сразу определить, есть ли дно у ямы. Если Эйб повиснет на руках, значит, можно смело слезать. Если нет, то эту яму лучше перепрыгнуть.

Будьте очень аккуратны! Если на экране два слизняка и вы попытаетесь их загипнотизировать, это подействует лишь на одного из них, а второй его сразу же пристрелит. Это не страшно, главное — чтобы в этой перестрелке не пострадали рабы на экране.

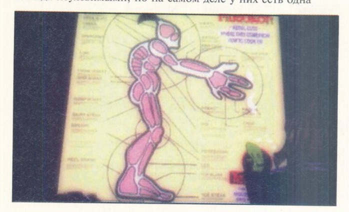
На ***первом уровне (Rupture Farms)*** смотрите внимательнее: если вдруг увидите бочки, загораживающие немного экран, то, скорее всего, встав за них и нажав ↓, вы спуститесь в секретное помещение. На этом этапе вы будете осваивать азы управления игрой. Внимательно читайте подсказки.

Второй уровень (Stockyard Escape). Итак, фабрика позади, но зато впереди еще масса неприятностей, с которыми вам так или иначе придется справиться. Не забывайте прятаться в тени. Для этого вам просто надо подойти к темному месту и встать там, не двигаясь. В этом случае вас не заметят.

Третий уровень — это древний город Мудоканов ***(Monsaic Lineas).*** Особых опасностей здесь нет, но вам придется научиться запоминать пароли и произносить их в дальнейшем, когда потребуется. Иначе какой-нибудь добрый стражник на вас обидится и прибьет из рогатки. Не правда ли, будет обидно? Пароли произносятся очень легко: с помощью **6** и **8** поете нужный мотивчик, а по окончании жмете **7**. Здесь же вам придется выбрать, куда идти дальше: в Парамонию или в Скрабанию. Что выбрать — неважно, вам все равно придется пройти оба этапа.



На ***четвертом уровне (Scrabania)*** вы будете постоянно иметь дело со Скрабами. Хотя они и кажутся с первого взгляда неуязвимыми, но на самом деле у них есть одна слабинка: увидев друг друга, они сразу бросаются в драку, и им становится на время не до вас. Пользуйтесь этим!



Также здесь вам придется впервые познакомиться с Элумом. Он ваш большой друг и помощник. Правда, он обожает мед, и отвадить его можно, лишь привлекая пчел. Чтобы оседлать его, надо заслонить его и нажать ↑. Чтобы слезть просто нажмите ↓. Запомните! Нельзя общаться или медитировать, сидя на Элуме.

Пройдя этап, вы попадете в храм Скрабов. Здесь вам надо будет пройти все уровни, зажечь все факелы над закрытой дверью. И после этого пройти самый сложный этап, ранее недоступный.

На ***пятом уровне (Paramonia)*** вас ожидает масса парамайтов и куча неприятностей. Дерзайте!

Не забывайте про то, что парамайты обожают мясо и побегут за ним хоть в бездонную яму. Здесь тоже будет Элум и также, пройдя этап, вы окажетесь в храме, только теперь в парамайтовском. Пройдите все испытания, в том числе и главное. Это потребует от вас немалой сноровки.

Шестой уровень (Back to Stockyards) как бы является зеркальным отображением второго, но вот только опасностей стало раз в десять больше. Пожалуй, самый сложный этап во всей игре.

Седьмой уровень (Rescue Zulag). Снова любимая (?!) фабрика. Действуйте по принципу «Kill'em all». Оставляйте в живых и спасайте рабов, иначе в конце будет плохой мультфильм. Четыре очень не простых этапа, рассчитанные уже только на профессионалов, какими вы непременно станете к тому моменту.

Восьмой финальный уровень (The Board Room). Придется поспешить: время-то ограничено. Добегите до последнего несчастного раба и освободите его, обезвредив мины. За это вам положена магия. Дернув за веревку, вы провалитесь вниз. Как только грохнетесь, начните медитировать. Желаю удачи!

Послесловие

Игра поразительно интересна. Конечно, в этом немалая заслуга прекрасного звука, музыки и сюжета. Но при этом создатели умудрились сделать еще и само действие оригинальным, захватывающим и достаточно сложным. Поиграв в **Abe's Oddysee**, новички приобретут необходимый опыт, ну а профессиональные игроманы, возможно, изменят свое мнение об аркадах.

Алекс PcDuck

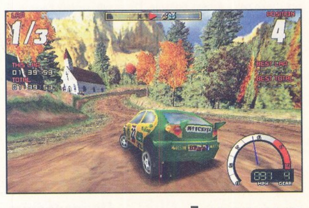
SCREAMER RALLY



Разработчик	Milestone
Издатель	Virgin Interactive
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	автомобильный симулятор
Рейтинг	★★★★★★☆☆☆☆

Операционная система – Windows 95 или DOS.
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Видеоплата – 1 Мб PCI (рекомендуется 3Dfx).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется шестискоростной и выше).
Рекомендуется рулевое управление.

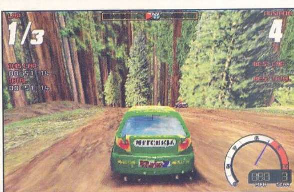
Эта игра – продолжение популярной серии автомобильных симуляторов* Screamer *и* Screamer 2. *Но, в отличие от этих двух игр,* Screamer Rally (Screamer 3) *является единственным в этой серии симулятором раллийных гонок.
Основное его отличие от предыдущих* Screamer'ов *– хорошая графика и качественно выполненные трассы, взятые из реальной жизни. Вам дается возможность поездить по пустыне и по снегу, преодолевать крутые подъемы и спуски. Трассы изобилуют также крутыми поворотами. Полностью трехмерная графика переносит вас в виртуальный мир раллийных гонок.
С 3D-акселератором этот мир становится реальным. На трассах много болельщиков, которые при вашем появлении начинают аплодировать и кричать, в общем, всячески поддерживать ваш боевой дух. На этом, пожалуй, достоинства этой игры заканчиваются. Машины в игре, как и трассы, сделаны довольно-таки реалистично. Во время прыжков через трамплины машину может развернуть поперек дороги, но перевернуть машину невозможно, как бы вы не старались, да и разбить вам ее не удастся.



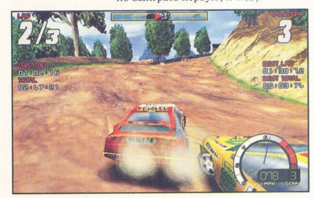
Главное меню

Главное меню игры представлено в виде различных предметов. Чтобы перейти от одного пункта меню к другому, нажимайте → и ←.

ARCADE – одиночная игра. Вы выбираете трассу (сначала даны только три трассы), автомобиль, коробку передач (ручную или автоматическую) и начинаете ралли с пятью противниками.



CHAMPIONSHIP – чемпионат. Для участия в чемпионате вам нужно выбрать лигу, в которой вы хотите участвовать. Всего в игре четыре лиги, причем следующая лига доступна только после прохождения предыдущей (т. е. для того, чтобы попасть во вторую лигу, нужно выиграть первую, и т. д.).



TIME ATTACK – заезд на время. Этот пункт меню отличается от предыдущих тем, что здесь можно изменить некоторые характеристики автомобиля:

handling – чувствительность руля (1 – 5);
brakes – чувствительность тормозов (1 – 5);
tyre type – тип шин: a – dry (обыкновенные), b – wet (для сырой погоды), c – snow (для езды по снегу);
tyre pressure – степень накачки шин (1 – 5);
front suspensions – передняя подвеска (1 – 5);
rear suspensions – задняя подвеска (1 – 5).

MULTIPLAYER – опции для сетевой игры
combat mode – режим разделения экрана;

Клавиши управления

↑	– газ;	LCtrl	– понижение передачи (работает только при ручном переключении передач);
↓	– тормоз;	F1	– вид с бампера машины;
←	– поворот влево;	F2	– вид с крыши машины;
→	– поворот вправо:	F3	– вид сзади.
RShift	– повышение передачи (работает только при ручном переключении передач);		

Автомобили и трассы

Автомобили

Motrail
Макс. скорость – 112 миль/ч.
Skendell
Макс. скорость – 110 миль/ч.
Kino
Макс. скорость – 113 миль/ч.
Sonell
Макс. скорость – 115 миль/ч.
Shield
Макс. скорость – 120 миль/ч.

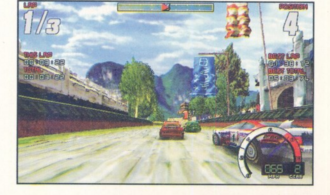
Трассы

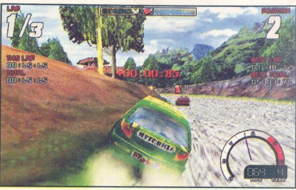
Rally China (Китай)
Сложность трассы: низкая.
Виды покрытия трассы: земля, щебенка, крупная брусчатка.
Rally Canada (Канада)
Сложность трассы: высокая.
Виды покрытия трассы: земля, асфальт, трава.
Rally Italy (Италия)
Сложность трассы: средняя.
Виды покрытия трассы: земля, асфальт, трава, крупная брусчатка.
Rally Arizona (Аризона)
Сложность трассы: высокая.
Виды покрытия трассы: земля, песок.
Rally Sweden (Швеция)
Сложность трассы: высокая.
Виды покрытия трассы: лед, мелкая брусчатка.
Rally Wales (Уэльс, Англия)
Сложность трассы: низкая.
Виды покрытия трассы: асфальт, щебенка, крупная брусчатка.
Rally Stadium (Стадион)
Сложность трассы: высокая.
Виды покрытия трассы: асфальт, земля.

network game – игра по сети Интернет;
serial link – игра по нуль-модемному кабелю.
GAME SETTINGS – настройки:
transmission – коробка передач: auto (автоматическая), manual (ручная);
detail level – детализация графики: low (низкая), medium (средняя), high (высокая);
number of laps – количество кругов: 1, 3, 5 и 10;
arcade enemies skill – опытность противников в одиночной игре: rookie (новичок), normal (нормальная), pro (профессионал);
multiplayers enemies – враги в режиме multiplayer (on/off – включить/выключить);
damages – повреждения (on/off – включить/выключить);
music – музыка (on/off – включить/выключить);
view high scores – показать таблицу рекордов:
первая кнопка – время,
вторая кнопка – тип игры,
третья кнопка – количество кругов;
четвертая кнопка – тип ралли;
view replay – просмотр записанной гонки.

Игровое меню

Для того чтобы попасть в это меню, нужно нажать **Esc** во время игры.
Resume – вернуться в начало игры;





restart – начать гонку сначала;
CD player – проигрыватель компакт-дисков. Выбрав этот пункт меню, вы сможете во время игры прослушивать различные мелодии, причем не только с диска игры Screamer 3, но и с любого другого музыкального диска. Вставьте другой диск в ваш CD и нажмите кнопку play;
exit – выход из ралли в главное меню.



Игровой экран

В левом верхнем углу экрана показано, какой круг вы проезжаете в данный момент и сколько всего кругов нужно проехать.

Немного ниже показано, сколько времени вы уже едете по этому кругу и сколько всего времени длится ралли.

В правом нижнем углу экрана показана ваша скорость на данный момент, передача и обороты двигателя.

Немного выше показано лучшее время за круг и лучшее время за все ралли.

В центре экрана появляются стрелки, указывающие, в какую сторону будет следующий поворот, и крутизну этого поворота. ***Синяя стрелка*** означает, что вам предстоит преодолеть маленький поворотик. ***Красная стрелка*** сигнализирует о том, что перед вами огромный поворотище. ***Желтая стрелка*** – это просто издевательство над гонщиком. Дорога раздваивается. И вот вопрос, по какой из этих двух дорог вы должны проехать к финишу? Да, задача не из легких. Вам придется самим над ней подумать.

Александр Елизарьев, Павел Мизинов



SEVEN KINGDOMS



Разработчик	English Software
Издатель	Interactive Magic
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	стратегия в реальном времени.
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – 486 DX4-100 (рекомендуется Pentium).
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – двухскоростной и выше.
Видеоплата – SVGA, разрешение экрана 800x600 (DirectX-совместимая).

***Seven Kingdoms** – это игра-сказка. Ее трудно охарактеризовать одним словом, потому что назвать ее просто стратегией мало. Это самая настоящая жизнь виртуального королевства.*

На мой взгляд, основным достоинством игры является ее многогранность. Вы можете играть в нее годами, и все равно она вам не наскучит. Помимо возможности смены королевства, за которое вы будете играть, вас ждет еще масса приятных сюрпризов: карта местности, генерирующаяся случайным образом; возможности дипломатических отношений или ведение войны; безграничное расширение королевства и развитие экономики; борьба со сказочным народом – фританами и нахождение волшебных свитков и золота, а также многое-многое другое.

Вы сможете разыграть свою игру или попробовать себя в готовых сценариях. В игре вам предлагается такое количество различных установок, что вы можете каждый раз, начиная новую игру, пробовать что-то новое. Вам также предоставляется возможность поиграть в режиме multiplayer

Что касается звука, графики, пользовательского интерфейса и прочих деталей, то они сделаны на достаточно качественном уровне. Можно простить авторам некоторое несоответствие размеров строений и юнитов, немного скучноватую музыку и другие недоработки, потому что интересность игры гораздо выше, чем у многих более качественно выполненных стратегий.

К тому же существенным плюсом являются невысокие требования к компьютеру, что сейчас редкость.

К достоинствам игры хочется отнести легкость ее освоения даже без особых знаний английского языка. Хотя для активной дипломатической деятельности эти знания вам скорее всего понадобятся.

Главное меню

Главное меню этой игры, наверное, самое обширное из тех, которые приходилось видеть раньше.

SINGLE PLAYER – одиночная игра. Этот пункт включает в себя несколько подпунктов, каждый из которых в свою очередь имеет кучу опций.

Тренировочные задания, параметры вашей нации и окружающего мира, количество природных ресурсов. Количество денег у игрока и компьютера в начале игры. Агрессивность компьютера и наличие фританов – сказочных существ, враждебных всем национальностям и королевствам. Они хранят в своих логовах золото и свитки с заклинаниями, позволяющие вызывать высшие создания. Появление в процессе игры и уровень защиты новых деревень и государств.

MULTI-PLAYER – сетевая игра. Вы можете играть по протоколам IPX, TCP / IP (через Интернет), по модему и нуль-модемному кабелю.

ENCYCLOPEDIA – энциклопедия, содержащая справочную информацию по игре.

HALL OF FAME – «Зал Славы» – здесь находятся списки лидеров и количество очков, набранных ими. Список может включать в себя до шести имен. Если вы хотите обновить информацию, записанную в «Зале Славы», то удалите файл hallfame.dat с вашего винчестера.

CREDITS – информация о создателях игры.

QUIT – выход в Windows 95.

Игровой экран

Все свое время вы проводите на игровом экране. Здесь вы строите свое королевство, ведете битвы, распределяете ресурсы и т. п.

Верхнюю центральную часть экрана занимает информационная панель, состоящая из свитков, пиктограмм и нескольких кнопок.

Центральную часть экрана занимает главная карта, на которой и происходит основное действие игры.

Верхнюю правую часть экрана занимает карта мира.

В средней и нижней правой части экрана появляется информация обо всех выделенных вами объектах и копки управления ими.

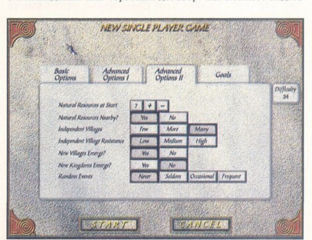
Свитки

Рассмотрим значение свитков (слева направо):

Kingdoms **(F1)** – информация о всех королевствах, а также записи о дипломатических отношениях. Чтобы получить детальную информацию о королевстве, щелкните на его названии.

Вы можете также заключить дипломатические отношения с каким-либо королевством, для этого щелкните на названии королевства, кнопке diplomacy, а затем выберите из списка сообщение, которое хотите послать правителю данного королевства:

alliance treaty – военный союз. Возможен только после того, как вы уже заключили с данным королевством договор о ненападении или торговый договор. Вы сможете видеть



подданных и здания другого королевства, а также рассчитывать на их помощь, если нападут на вас, и предлагать свою, если нападут на них;

declare war – объявить войну (кроме союзных и дружественных королевств);

demand tribute – потребовать денежную компенсацию за возможность изменения политики по отношению к данному королевству;

friendly treaty – договор о дружбе. Лишает вас возможности нападать друг на друга;

offer aid – предложить денежную помощь;

offer to pay tribute – предложить денежную компенсацию за возможность пересмотра отношений данного королевства по отношению к вам;

offer to transfer technology – преложить обмен технологиями;

request aid – попросить денежной помощи у королевства, с которым заключен военный договор или договор о дружбе;

request crease-fire – просьба о прекращении военных действий;

request declaration of war against a foe – объявить войну третьей стороне, если вы уже объединились в военный союз;

request food purchase – попросить о поставке продовольствия за определенную сумму;

request immediate military aid – попросить о немедленной военной помощи. Войска высылаются к месту ближайшего сражения;

request technology – попросить об обмене технологиями;

Surrender – передать свое королевство в пользование другому королю, при этом вам останется наблюдать за ходом игры со стороны;

terminate alliance treaty – отменить военный союз. Королевства станут нейтральными по отношению друг к другу;

terminate friendly treaty – отменить договор о дружбе. Королевства станут нейтральными по отношению друг к другу;

terminate trade treaty – отменить договор о торговле;

trade embargo – попросить данное королевство прекратить торговые отношения с третьим королевством, если таковое имеется;

trade treaty – заключить договор о торговле с этим королевством.

Чтобы послать сообщение другому игроку в режиме multiplayer, щелкните сначала на названии королевства, затем на иконке Chat, выберите получателя послания, напечатайте его и нажмите Enter.

***Villages* (F2)** – полная информация о ваших деревнях. Чтобы перейти к какой-нибудь деревне, дважды щелкните по ней левой кнопкой мыши. Информация представлена за год.

***Economy* (F3)** – информация обо всех источниках дохода (верхняя часть) и статьях расхода (нижняя часть свитка).

Составляющие прибыли:

exports – экспорт товаров;

recovered treasure – богатства, отнятые у фританов;

sale of buildings – деньги, полученные от продажи зданий;

sale of goods – продажа товаров населению вашего королевства;

taxes – налоги, полученные с ваших деревень;

tribute from other kingdoms – дань, полученная от правителей других королевств;

worker income – прибыль от «сдачи в наем» своих специалистов.

Клавиши управления

E – показать все известные здания и полезные ископаемые на карте мира;

F – показать любой форт на карте мира;

G – показать любого генерала на карте мира;

H – показать любой корабль на карте мира;

J – переместиться к месторождению полезного ископаемого на главной карте;

K – показать короля на карте мира;

L – загрузить одну из ранее сохраненных игр;

O – открыть меню изменения параметров игры;

P – закрасить все свитки и сообщения;

Q – показать все особенности местности на карте мира;

S – сохранить текущую игру;

V – сменить фоновую мелодию;

W – показать границы вашего королевства на карте мира. Двойное нажатие – показать границы вашего королевства на карте мира и на главной карте;

X – удалить все сообщения с экрана сообщений;

Y – показать любого шпиона на карте мира;

< – просмотреть следующую страницу (во время тренировочной игры);

> – просмотреть предыдущую страницу (во время тренировочной игры);

0–9 – отрегулировать скорость игры (0 – пауза в игре);

F1–F8 – развернуть свитки с информацией;

F9 – просмотреть последние новости;

F11 – сохранить текущее изображение экрана в файле *.bmp;

F12 – выйти из игры;

Esc – убрать свиток с экрана.

Расходы же могут быть единовременными (обучение специалистов, денежные подарки и т. п.) и постоянными (зарплата подданных, расходы по содержанию зданий, военных машин и т. п.).

Информация представлена за год.

***Trade* (F4)** – отчет о ваших торговых кораблях и караванах. Чтобы переключиться на какой-либо корабль или караван, дважды щелкните на его названии левой клавишей мыши.

***Military* (F5)** – данные о военных – солдатах и генералах. Чтобы переключиться на какого-либо солдата или генерала, дважды щелкните на его имени левой клавишей мыши.

***Technology* (F6)** – информация об исследованиях, захваченных свитках и высших созданиях.

Мышь

Практически любое свое действие в игре вы можете осуществить посредством мыши – выбирать опции игры, нажимать на кнопки, управлять людьми, зданиями и т. п.

Для того чтобы выбрать объект (или группу объектов), щелкните по нему левой клавишей мыши.

Для того чтобы передвинуть объект, щелкните правой клавишей мыши по месту назначения. Группы людей, караваны заключаются в рамку.

Для того чтобы установить точки, через которые лежит путь вашего подданного, выделите его, удерживайте **Alt** и правой кнопкой мыши укажите промежуточные пункты следования.

Для того чтобы поместить подданного в здание, укажите здание, как конечный пункт, куда он должен добраться (то же касается кораблей). Если вы хотите, чтобы подданный вышел из здания, то выделите здание левой кнопкой мыши. Вы увидите список работающих и находящихся в нем людей. Чтобы приказать кому-либо из них выйти, щелкните по его иконке правой кнопкой мыши. Для деревни воспользуйтесь кнопкой Recruit.

Для ремонта здания поместите туда строителя и щелкните по зданию правой кнопкой мыши (этот приказ не будет выполнен, если здание атакуют).

Для того чтобы подобрать что-то с земли, прикажите своему подданному пройти по этой вещи. Свиток с заклинанием может поднять только подданный той национальности, которая указана на свитке – C – китаец, G – грек, J – японец, M – майя, N – норманн, P – перс, V – викинг.

Espionage **(F7)** – полная информация обо всех шпионах – местоположение, цвет одежды, навыки, преданность, выполняемое задание. Чтобы переключиться на какого-либо шпиона, дважды щелкните на его имени левой клавишей мыши.

Ranking **(F8)** – дополнительная статистика по королевствам. Чтобы получить более подробную информацию по какому-либо королевству, дважды щелкните на его названии левой клавишей мыши.

Пиктограммы

Батоны хлеба – запасы продовольствия в вашем королевстве (цифра в скобках показывает изменения, произошедшие с начала года).

Монеты – количество денег в казне вашего королевства.

Рука – репутация вашего королевства.

Также вы можете увидеть текущую дату.

Кнопки

Три нижеприведенные кнопки показывают различные состояния карты мира:

Первый глобус (Terrain Map) – показывает особенности местности.

Второй глобус (Kingdom Power Map) – показывает границы вашего королевства.

Третий глобус (Villages and Units Map) – показывает здания и полезные ископаемые.

Кнопка МЕНЮ – изменение параметров игры.

Экран сообщений

Во время игры вам нередко будут приходить сообщения от соседних правителей или от ваших приятелей по игре.

Для того, чтобы ответить на сообщение, щелкните на кнопке Reply и выберите подходящий вариант ответа.

Жители королевства

Как и любой уважающий себя король, прежде всего вы захотите выбрать себе подданных, чтобы построить сильное и богатое королевство. Поскольку вы будете иметь дело с совершенно непредсказуемым рельефом местности, когда начнете играть, то неплохо было бы ознакомиться хотя бы с возможными подданными, их врожденными навыками и способностями.

Характеристики жителей королевства

Вы можете выделить любого жителя вашего королевства, и тогда на информационном экране слева отразятся его характеристики:

allegiance (цвет королевства) – все, кроме шпионов, носят цвета своего королевства;



name (имя) – каждый житель королевства имеет имя;

disband (расформировать) – иконка выполнена в виде маленького крестика и в зависимости от ситуации используется для увольнения подданного или сноса здания;

repair (ремонт) – показывает действия строителя: готовность приступить к ремонтным работам или выполнение в настоящий момент ремонта здания;

hit points bar (индикатор жизненных сил) – может изменяться в пределах от 1 до 400 единиц. Как правило, средний показатель равен 200. При совершенствовании боевых навыков и изобретении более мощного оружия жизненные силы прибывают. Цвет индикатора определяет максимальный уровень жизненных сил:

зеленый	– не более 50 единиц,
желтый	– от 51 до 100 единиц,
фиолетовый	– от 101 до 200 единиц;

loyalty (лояльность) – уровень преданности жителей вашего королевства. Изменяется от 1 до 100 единиц;

combat training (боевой навык) – уровень знания военного дела. Колеблется от 1 до 100 единиц. Остается навсегда, независимо от смены рода деятельности, солдатом;

speciality training (навык по специальности) – каждый житель королевства, за исключением шпионов, может иметь

Нации в игре

Викинги

Защита – 4.

Основное оружие – секира, его мощность – 6-12, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 4.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия – 50.

Улучшенный вариант – берсерк, его мощность – 40, дальность действия – 1, скорость нанесения ударов – 120.

Греки

Защита – 6.

Основное оружие – меч, его мощность – 5-8, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 1.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия не нужны.

Улучшенное оружие – щит (защищает от стрел, пущенных из лука или арбалета), его мощность – 0, дальность действия – 1, скорость ударов – 2.

Китайцы

Защита – 5.

Основное оружие – алебарда, ее мощность – 6-16, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 2.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия – 30.

Улучшенное оружие – лук, его мощность – 5-8, дальность действия – 6, скорость нанесения ударов – 7.

Майя

Защита – 3.

Основное оружие – дубина, его мощность – 8-14, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 3.

Улучшенное оружие – отсутствует.

Норманны

Защита – 7.

Основное оружие – широкий меч, его мощность – 5-10, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 3.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия – 30, 50.

Улучшенное оружие – щит, арбалет, его мощность – 0,7-10, дальность действия – 1, 5, скорость нанесения ударов – 4, 10.

Персы

Защита – 3.

Основное оружие – копье, его мощность – 3-6, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 3.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия не нужны.

Улучшенное оружие – лук, его мощность – 6-12, дальность действия – 6, скорость нанесения ударов – 6.

Японцы

Защита – 5.

Основное оружие – самурайский меч, его мощность – 5-8, дальность действия – 1 (рукопашный бой), скорость нанесения ударов – 2.

Необходимые знания для получения улучшенного оружия – 55.

Улучшенный вариант – берсерк, его мощность – 32, дальность действия – 1, скорость нанесения ударов – 90.

только одну специальность и соответственно работать по ней;

contribution (контрибуция) – вклад солдата в защиту королевства (количество битв, в которых он участвовал).

Специальные приказы

Помимо характеристик, на информационном экране появляются иконки специальных приказов, касающихся какой-либо определенной группы жителей вашего королевства (даются в зависимости от специальности):

cease spying (прекратить шпионить) – лишить шпиона его шпионской профессии. Если у него есть другая специальность, он начнет работать по ней, а если нет – станет простым крестьянином;

construction (построить) – возвести какое-либо строение из списка возможных;

coronation (коронация) – сделать королем любого жителя вашего королевства;

demotion (разжалование) – понизить в звании (из генерала в солдаты);

enter village (войти в деревню) – построить новую деревню;

honor (наградить) – небольшая денежная премия;

promotion (продвижение) – повысить в звании (из солдата в генералы);

return to fort (вернуться в форт) – приказ для отряда солдат или генерала;

sleeper (спящий) – завербовать подданного другого королевства;

sneak-surrender notification (извещение о способе проникновения в стан врага) – пробраться на территорию противника и взять цвета его королевства (sneak); сдаться в плен и поступить на службу к другому королю, при этом продолжая выполнять ваши приказы (surrender);

spy special mission (специальное задание для шпиона)– специальные приказы для шпиона:

bribe – подкуп. Вы либо получите соратника из стана врага, либо потеряете шпиона (его казнят);

capture building – захватить здание (при условии, что шпион – единственный человек в этом здании);

end special mission – закончить выполнение специальной миссии;

Information – сбор информации о вражеском королевстве (вы можете просмотреть эту информацию в свитках);

sabotage – саботаж (особенно эффективен на производстве);

sleeper – стать резидентом, прикидываясь законопослушным гражданином вражеского королевства;

sow dissent – сеять недовольство среди жителей другого королевств при условии, что они принадлежат к той же национальности, что и ваш шпион.

Крестьяне-фермеры (Peasant Farmers)

Крестьяне, как им и положено, живут и размножаются в деревнях. Если вы не обучили крестьянина никакой специальности, то он будет заниматься своей основной деятельностью – сельским хозяйством – и кормить все население вашего королевства. Кроме этого, крестьянин может основать новую деревню и стать ее первым жителем. Если вы обучите крестьянина какой-либо специальности (кроме военной и шпионажа), а потом пошлете его обратно в деревню, он снова вернется к фермерству.

Следите, чтобы количество фермеров не падало ниже 50 % от общего количества населения, иначе вас ждут голодные бунты.

Стоимость обучения – 0.



Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 0.

Выполняемые приказы – войти в деревню, наградить.

Король (King)

Лидер королевства, способный повести за собой войско. Все, что ему нужно уметь – управлять людьми.

В одном форте не должно быть более одного лидера – либо король, либо генерал.

В случае смерти короля вы можете сделать его преемником любого жителя королевства.

Стоимость обучения – 0.

Время обучения (создания) – 0.

Годовое жалование – 0.

Выполняемые приказы – коронация (если короля убьют), вернуться в форт.

Генерал (General)

По сути, это главнокомандующий ваших войск, их лидер, идейный вдохновитель и «отец родной». Только он знает, как улучшить боевые навыки солдат и увеличить их преданность. Генералом может стать любой солдат, получив соответствующее повышение по службе.

Стоимость обучения – 0.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 50.

Выполняемые приказы – разжаловать (в солдаты), вернуться в форт, построить, войти в деревню, наградить.

Солдат (Soldier)

Солдаты – основа армии вашего королевства. Именно они несут на себе всю тяжесть побед. После призыва на военную службу они отправляются в форты, где поступают на попечение генерала или короля. Чем в больших битвах побывал солдат, тем выше становятся его боевые навыки. К врожденным качествам солдата можно отнести лидерство, которое никак не проявляет себя, пока солдата не повысят в звании.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 10.

Выполняемые приказы – повысить в звании, вернуться в форт, построить, войти в деревню, наградить.

Строитель (Construction Specialist)

Его основной специальностью является строительство. Вы можете заказать ему любое здание из списка строений, и будьте уверены, что оно будет построено. Строитель занимается также ремонтом зданий.

Для того чтобы построить трон власти, необходимо разыскать свиток с заклинаниями. При этом учитывается национальность строителя.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 10.

Выполняемые приказы – построить, войти в деревню, наградить.

Шахтер (Miner)

Шахтер добывает полезные ископаемые на ваших рудниках. Он может также построить рудник сам, но лучше доверить это строителю. Живет в близлежащей деревне.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 10.

Выполняемые приказы – построить, войти в деревню, наградить.

Рабочий (Manufacturer)

Это деревенские жители, встающие с первыми петухами для того, чтобы выполнять свой нелегкий труд на фабриках и венных заводах. Именно они производят те товары, которые продаются на рынке и повышают ваше благосостояние.

В случае необходимости могут построить фабрику или военный завод.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 10.

Выполняемые приказы – построить, войти в деревню, наградить.

Исследователь (Researcher)

Также являются деревенскими жителями. Работают в башне знаний, где создают новое вооружение и производят научные исследования.

Могут построить башню знаний.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 10.

Выполняемые приказы – исследовать, построить, войти в деревню, наградить.

Шпион (Spy)

Это, наверное, самая интересная личность в вашем королевстве. Если вы в детстве мечтали стать разведчиком, то вы будете получать истинное наслаждение, управляя своим шпионом.

Вы можете заслать его в любое здание – дружеское или вражеское – для выполнения различных заданий. При этом шпион может легко замаскироваться под жителя данного королевства или соблюдать нейтралитет (белые одежды).

Помимо шпионажа, вы должны обучить своего агента какой-нибудь специальности. Впрочем, он может прикинуться крестьянином.

Шпион может заниматься строительством, но будет выполнять его только по приказу того правителя королевства, чьи цвета он сейчас носит.

Шпион может работать и на вашей территории, выявляя вражеских агентов.

Стоимость обучения – 30.

Время обучения (создания) – 5 дней.

Годовое жалование – 100.

Выполняемые приказы – повысить в звании, вернуться в форт, построить, войти в деревню, наградить.

Гражданские чувства

Каждый житель королевства (вашего или чужого) способен испытывать некие гражданские чувства по отношению к своему или чужому королевству. Как всякий уважающий правитель, вы должны направлять эти чувства в свою пользу и умело регулировать их.

Преданность:

увеличивается, когда генерал (король) находится в форте недалеко от деревни и имеет ту же национальность, что и ее жители; все жители деревни принадлежат одной национальности; качество жизни в деревне довольно высоко (повышенный спрос на товары, хороший товарооборот); вы делаете денежные подарки жителям деревни;

уменьшается, когда вражеский генерал находится в форте своего королевства, расположенном неподалеку от вашей деревни; вы призываете жителей деревни на воинскую службу; взимаются налоги; дефицит продовольствия в королевстве каждые пять дней; низкое качество жизни в деревне.

Так что не жалейте денег и званий – и все будет хорошо, взывать же к патриотическим чувствам жителей королевства бесполезно.

Сопротивление – свойственно жителям нейтральных или вражеских деревень, завоеванных вами. Бороться с ним нужно постепенно. При уровне сопротивления в 50 единиц начинайте благоустраивать деревню: стройте рынки, фаб-

Военные машины

Все военные машины разрабатываются, а затем усовершенствуются в башне знаний. Всего они могут иметь три уровня мощности – обычный, средний (после первого усовершенствования), высший (после второго усовершенствования). Все военные машины, установленные на борту каравелл и галлионов, имеют радиус действия, равный 10.

Взрывчатка

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 40.
Количество наносимых повреждений – 10.
Скорость перемещения – 4.
Радиус действия – 1.
Тип боеприпасов – огонь.
Цель – земля, здание.
Площадь действия – 3 x 3.
Время перезарядки – отсутствует, т. к. рассчитана на один взрыв.

Баллиста первого уровня

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 50.
Количество наносимых повреждений – 60.
Скорость перемещения – 4.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – копье.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 10.

Баллиста второго уровня

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 50.
Количество наносимых повреждений – 60.
Скорость перемещения – 4.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – копье.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 8.

Баллиста третьего уровня

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 50.
Количество наносимых повреждений – 60.
Скорость перемещения – 4.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – копье.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 3 x 3.
Время перезарядки – 6.

Катапульта первого уровня

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 50.
Количество наносимых повреждений – 50.
Скорость перемещения – 3.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – камни.
Цель – земля, вода, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 30.

Катапульта второго и третьего уровня

Время создания – 30 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 50.
Количество наносимых повреждений – 50.

рики и т. п. Когда уровень снизится до 30 единиц, жители деревни прекратят нападать на ваших подданных, находящихся поблизости. Нулевой уровень сопротивления означает, что вы стали полновластным хозяином и правителем данной деревни.

Репутация – это лицо вашего королевства на международном уровне. Чем выше репутация королевства, тем больше у него шансов на установление и поддержание успешных и взаимовыгодных дипломатических отношений с другими королевствами. Хорошая репутация положительно влияет и на жителей вашего королевства: их преданность повышается. Вы можете наплевательски относиться к своей репутации только в том случае, если сразу намерены только воевать, используя грубую силу. На снижение репутации может повлиять грубое вмешательство в дела нейтральной деревни (убийство ее жителей), начало военных действии и подобные неправедные деяния относительно граждан своего или чужого королевства.

Высшие существа (Greater Creatures)

Помимо обычных жителей, вы можете призвать к себе на службу так называемые высшие существа. Это создания, обладающие уникальными способностями, зависящими от их национальной принадлежности. Для того, чтобы призвать высшее существо, вы должны сначала построить трон власти.

Высшие существа:

Джинг Нунг китайцев – воин, стреляющий огненными шарами и умеющий быстро летать.

Греческий Феникс – может выявлять шпионов и различать предметы на большом расстоянии.

Скорость перемещения – 3.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – греческий огонь.
Цель – земля, вода, здание.
Площадь действия – 3 x 3.
Время перезарядки – 30.

Огнемет первого уровня

Время создания – 40 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 70.
Количество наносимых повреждений – 50.
Скорость перемещения – 5.
Радиус действия – 2.
Тип боеприпасов – огонь.
Цель – земля, вода, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 30.

Огнемет второго уровня

Время создания – 40 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 70.
Количество наносимых повреждений – 50.
Скорость перемещения – 5.
Радиус действия – 3.
Тип боеприпасов – огонь.
Цель – земля, вода, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 30.

Огнемет третьего уровня

Время создания – 40 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 70.
Количество наносимых повреждений – 50.
Скорость перемещения – 5.
Радиус действия – 3.
Тип боеприпасов – огонь.
Цель – земля, вода, здание.
Площадь действия – 3 x 3.
Время перезарядки – 30.

Пушка первого уровня

Время создания – 50 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 120.
Количество наносимых повреждений – 80.
Скорость перемещения – 3.
Радиус действия – 6.
Тип боеприпасов – ядра.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 30.

Пушка второго уровня

Время создания – 50 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 120.
Количество наносимых повреждений – 80.
Скорость перемещения – 3.
Радиус действия – 7.
Тип боеприпасов – ядра.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 1 (один юнит).
Время перезарядки – 30.

Пушка третьего уровня

Время создания – 50 дней.
Стоимость эксплуатации в год – 120.
Количество наносимых повреждений – 80.
Скорость перемещения – 3.
Радиус действия – 8.
Тип боеприпасов – ядра.
Цель – земля, вода, воздух, здание.
Площадь действия – 3 x 3.
Время перезарядки – 30.



Владыка Умов японцев – снижает преданность жителей чужих королевств, находящихся рядом с вашим.

Дракон норманнов – обладает испепеляющим дыханием.

Персидский Лекарь – восстанавливает жизненные силы ваших подданных, находящихся поблизости.

Кукулкан майя – улучшает боевые навыки всех солдат майя, находящихся на растоянии 10 единиц.

Тор викингов – метает молнии и вызывает торнадо.

Караваны (Caravans)

Караваны – это один из способов ведения внешней торговли с другими королевствами. Для того чтобы снарядить караван, у вас должен быть рынок.

Основной деятельностью караванов является перевозка товаров и сырья. Внутри вашего королевства караван может заниматься торговлей, но внутри союзных королевств – только закупкой товара для его последующей реализации на вашем рынке.

Вы можете организовать один караван на каждые 10 крестьян, живущих в вашем королевстве.

Как правило, вы отправляете караван, полагаясь в выборе товара на самих караванщиков, но можете и сами принять в этом активное участие.

Сначала определите маршрут каравана и установите необходимые остановки, щелкнув по кнопке Set Stop в местах предполагаемых остановок. Это могут быть рынки, фабрики или шахты.

Затем определите, какой товар возьмет караван:

A (автоматически) – караван заберет товары, имеющиеся в наличии, и оставит те, на которые существует повышенный спрос в вашей деревне;

N (ничего) – на данной остановке караван не возьмет никаких товаров;

X (удалить) – убирает остановку из маршрута каравана. Если у каравана нет хотя бы двух остановок, то он останется на месте и будет ждать, когда вы зададите ему новый маршрут.

Иконки, на которых изображены товары, означают, что на указанных остановках ваш караван будет забирать только эти товары.

В нижней части экрана показаны товары, которые везет караван.

Стоимость годичной эксплуатации – 10.

Корабли

Корабли предназначены как для перевозки товаров, так и для доставки жителей вашего королевства. Все торговые операции, осуществляемые кораблями, аналогичны дейст-

виям караванов. При перевозке людей вы управляете кораблями так же, как и людьми.

Корабли делятся на транспортные (перевозят людей) и торговые (перевозят товары). Иногда они совмещают эти занятия (каравеллы и галлионы).

Определение остановок для кораблей производится аналогично караванным остановкам, с единственной разницей, что корабли берут новые товары и разгружаются только в гаванях, поэтому гавань обязательно должна быть соединена с рынком, шахтой и фабрикой.



Галлион

Время создания – 100 дней.

Стоимость годичной эксплуатации – 150.

Каравелла

Время создания – 70 дней.

Стоимость годичной эксплуатации – 100.

Торговый корабль

Время создания – 40 дней.

Стоимость годичной эксплуатации – 30.

Транспортный корабль

Время создания – 40 дней.

Стоимость годичной эксплуатации – 30.

Сооружения

Приказы

Находясь в здании, вы можете отдавать некоторые доступные для данного здания приказы:

select research (выбрать исследование) – предлагается список устройств для исследования;

make weapon (делать оружие) – предлагается список военных машин, которые можно произвести. Число справа от названия машины показывает количество производимой техники;

build ship (построить корабль) – предлагается список кораблей, которые можно построить;

sail ship (отправить в плавание) – вывести корабль из гавани;

recruit (призвать) – житель выйдет из деревни и встанет рядом с ней, после чего вы можете отдавать ему приказы;

train (обучить) – выберите специальность из списка и обучите ей крестьянина. Каждое нажатие кнопки увеличивает количество обучающихся на одного человека. Обученный специалист появится около деревни;

tax (собрать налог) – собирать налог с деревни (что ведет к снижению преданности ее жителей). Налоги бывают ежегодные (1 января), когда с каждого жителя деревни берут 5 монет, и постоянные, которые можно собирать в любое время. Для этого выставите минимальный уровень преданности для данной деревни, который вас устраивает (щелчок правой кнопкой мыши). Каждый раз, когда он будет повышаться, автоматически будет взиматься налог;

grant (субсидия) – выплатить каждому жителю данной деревни 10 монет в виде подарка. Естественно, преданность деревни возрастет. Вы можете дарить деньги постоянно, чтобы поддерживать определенный уровень преданности. Установите минимальный уровень, до которого может снижаться преданность. Как только она станет ниже, будет выплачена субсидия;

hire (нанять) – выберите нужного вам специалиста из списка;

create caravan (создать караван) – вы можете создать караван;

change production (сменить вид продукции) – вы можете производить на выбор: clay (глина) – глиняные горшки, cooper (медь) – изделия из меди, iron (железо) – железные слитки;

sortie (вылазка) – выйти из форта;

honor (оплатить) – наградить любого воина денежной премией. Повышает преданность;

defense mode (режим защиты) – может быть:

alert (тревога) – солдаты ринутся в бой, как только будет атаковано здание, соединенное с фортом. После окончания битвы они вернутся в форт;

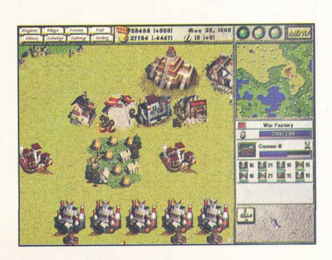
stand down (оставаться на месте) – даже при нападении на ваши здания солдаты останутся в форте;

summon greater being – вызвать высшее существо.

Связи между сооружениями

Многие сооружения вашего королевства соединены друг с другом посредством пунктирной линии. Это означает, что между этими зданиями происходят какие-то связи – торговые, деловые и т. п.

Если вы построили какое-то здание, имеющее связь с деревней, то из деревни в здание начнут приходить жители на работу до тех пор, пока их не наберется восемь человек или пока вы не прикроете им доступ в здание. Чтобы это сделать, щелкните левой кнопкой мыши по кружку на соединительной линии, ведущей к деревне. Обязательно следите за тем, чтобы из деревни не было чрезмерного оттока жителей, лучше набирайте специалистов на постоялом дворе (да и уровень мастерства у них будет выше, чем у крестьян-новобранцев).



Башня знаний (Tower Of Science)

Это научно-исследовательский центр вашего королевства. Здесь вы можете изобретать новые средства вооружения, улучшать существующие корабли и механизмы.

Вы можете построить ряд башен и поручить им работу над разными проектами.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 200 монет.

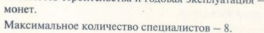
Максимальное количество специалистов – 8.

Выполняемые приказы – выбрать исследование.

Военный завод (War Factory)

Его можно строить после того, как в башне знаний изобретут военные машины.

Не использует сырье для производства машин. После создания военная техника будет появляться рядом с заводом, и вы сможете ею командовать.



Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 200 монет.

Максимальное количество специалистов – 8.

Выполняемые приказы – делать оружие.

Гавань (Harbor)



В гавани вы можете заниматься разгрузкой своих кораблей, а также их строительством и ремонтом.

Если вы заключите торговое соглашение с другим королевством, то его корабли также смогут заходить в вашу гавань, чтобы забрать товары.

Отгружать товар в чужих гаванях нельзя.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 100 монет.

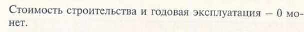
Максимальное количество кораблей в гавани – 4.

Выполняемые приказы – построить корабль, отправить в плавание.

Деревня (Village)

Хотя выглядит, как несколько домиков, на самом деле является одним зданием.

Населена крестьянами и специалистами, работающими поблизости. Может включать в себя жителей разных национальностей.



Стоимость строительства и годовая эксплуатация – 0 монет.

Максимальное количество жителей – 60.

Выполняемые приказы – призвать, обучить, собрать налог, субсидировать.

Постоялый двор (Inn)

Привлекает специалистов разных национальностей, а также шпионов. Вы можете нанять к себе на службу любого из этих специалистов.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 60 монет.

Максимальное количество специалистов – 6.

Выполняемые приказы – нанять.

Рынок (Marketplace)



На рынке покупают товары, производимые на фабриках, и сырье. Торговля – основной источник доходов вашего королевства. Здесь же организуются караваны.

На рынке торгуют глиной, медью, железом, горшками, изделиями из меди, железными слитками.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 60 монет.

Выполняемые приказы – создать караван.

Трон власти (Seat Of Power)

Это сооружение больше напоминает храм. Основное его предназначение – вызов высших созданий. Построить его могут только король, генерал или строитель, обладающие свитком заклинаний.

В здании могут находится либо король, либо генерал, а также жрецы. Естественно, все они должны иметь национальность, указанную на свитке.

Стоимость строительства – 800 монет.

Годовая эксплуатация – 400 монет.

Максимальное количество жрецов (только из крестьян) – 8.

Выполняемые приказы – вызвать высшее создание.

Фабрика (Factory)

Здесь из сырья производят различные товары, которые можно впоследствии продавать.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 200 монет.

Максимальное количество специалистов – 8.

Максимальное количество сырья и товаров – 500 единиц.

Выполняемые приказы – сменить вид продукции.

Форт (Fort)

Это военная база вашего королевства. Здесь живут солдаты и генерал (король). Располагается неподалеку от деревни и оказывает политическое влияние на ее жителей, повышая их преданность.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 60 монет.

Максимальное количество солдат – 8.

В форте может быть только один генерал или король.

Выполняемые приказы – вылазка, оплатить, режим защиты.

Шахта (Mine)

Для того чтобы шахта работала эффективно, расположите ее в месте залежей полезных ископаемых. Когда ресурсы в этом месте иссякнут, шахта прекратит работать.

Стоимость строительства и годовая эксплуатация – по 600 монет.

Максимальное количество специалистов – 8.

Максимальное количество сырья – 500 единиц.

Выполняемых приказов нет.

Стихийные бедствия

Землетрясения – происходят нечасто. Вредят как жителям, так и зданиям.

Изменения погоды. Самые безобидные из них – снег и дождь – могут даже принести пользу при тушении пожара, но есть и более серьезные – молния (может убить жителя или разрушить здание) и торнадо (обладает колоссальной разрушительной силой).

Пожары – вызываются не только природными явлениями, но и могут возникать вследствие выстрелов из некоторых боевых машин. Приводят к повреждению зданий и гибели жителей. Могут привести к выгоранию близрасположенной растительности.



Тактические советы

Итак, вы разобрались с главным меню, выбрали опции для игры и готовы приступить к строительству королевства. После загрузки игры вы каждый раз будете попадать в новое место, потому что карта генерируется случайным образом, но на экране вы всегда будете видеть одно и тоже: одна деревня, принадлежащая вам, и прикрепленный к ней форт. В форте находится король, т. е. вы собственной персоной.

Первые шаги

Сначала разыщите на карте, какие полезные ископаемые находятся рядом с вашим королевством. Определившись с залежами железной и медной руды и глины, приступайте к строительству шахты.

Зайдите в деревню (выделите ее щелчком мыши) и щелкните по иконке train (тренировать), затем выберите пункт mining (шахта). По мере обучения индикатор прогресса будет заполняться. Когда обучение закончится, вы получите квалифицированного шахтера.

Начинайте строительство шахты (желательно, чтобы она находилась прямо на залежах полезных ископаемых). Выберите иконку build (строить) и объект строительства – mine (шахта). Затем щелкните на полезных ископаемых – и ваш «спец» начнет строительство.

На экране вы увидите линию, соединяющую шахту и деревню. До тех пор, пока круг на конце этой линии не заполнится, крестьяне вашей деревни будут постепенно осваивать профессию шахтера.

После того как шахта будет построена, шахтер останется там работать.

Завершив строительство шахты, приступайте к возведению фабрики для переработки природных ресурсов. Для этого обучите одного из крестьян строительству (construction), а затем прикажите ему построить фабрику. Кстати, строитель может строить и другие здания.

Лучше всего расположить фабрику так, чтобы она имела линии связи с шахтой и деревней. Строитель не может работать на фабрике, поэтому создайте рабочего, щелкните правой кнопкой мыши на фабрике – и рабочий отправится туда.

Не давайте лениться вашему строителю после того, как он закончит с фабрикой: пошлите его на строительство рынка, где вы будете продавать товары, сделанные на фабрике. Естественно, рынок должен находиться недалеко от ранее построенных сооружений и иметь с ними связь.

Постройте постоялый двор, и к вам начнут приходить специалисты из других королевств, которых за определенную плату можно нанять на работу. Конечно, среди них могут быть и вражеские шпионы, но вы можете создать своих шпионов и поместить их на тот же участок работ, чтобы сдерживать провокаторскую деятельность вражеских агентов.

Кстати, если вы не хотите использовать своих крестьян для работы на шахте, фабрике и в других строениях, то можете сначала построить постоялый двор и набрать там специалистов для работы. Для этого вам нужно иметь достаточное количество денег. Хотя один наемник иногда стоит десяти ваших крестьян и может принести гораздо больше выгоды своей деятельностью.

Теперь начните исследовательскую деятельность – постройте парочку башен знаний и поместите туда исследователей для разработки новых видов вооружения и кораблей. Назначьте им объект для изобретения. Это можно сделать двумя способами. Во-первых, дать каждой башне разные задания: одной – изобретать катапульту, а другой – баллисту. Во-вторых, поручить им обеим создание одного вида вооружения. Если каждая из башен будет трудиться над своим изобретением, то вы получите два вида вооружения, но через более длительный срок. А если они будут делать что-то одно, что сроки сократятся в два раза. Так что решайте сами. И еще: не скупитесь на исследователей с высоким уровнем мастерства.

Чтобы воплотить все изобретения в жизнь, постройте три или четыре (сколько денег позволит) военных завода и начните выпуск военной техники.

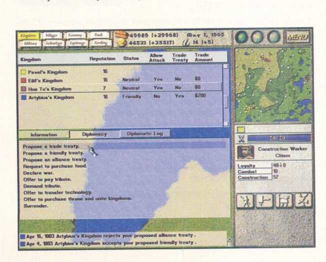
Торговля

Торговля – это одна из самых важных вещей в игре (если вы, конечно, не хотите посвятить жизнь войне и не будете использовать коды), поскольку это основной источник доходов королевства.

Начнем с внутренней торговли. Торговать нужно начинать сразу после того, как вы построите шахту и завод. Соорудив первый рынок (назовем его «центральный»), напрямую связанный с шахтой и заводом, продолжайте строительство рынков около других деревень и заводов, чтобы иметь постоянный товарооборот. Снаряжайте караваны с «центрального» рынка к периферийным.

Задать путь погрузки или выгрузки товара очень легко. Это делается так: щелкните левой кнопкой мыши на верблюде, а затем нажмите на первую по счету кнопку set shop и укажите, с какого рынка загружать товар. Теперь нажмите вторую по счету кнопку set shop и укажите, на каком базаре выгружать товар. После этого верблюд (караван) сам пойдет куда нужно, и будет так ходить, пока что-нибудь не случится с рынком или с ним самим.

Если вам не хватит на игру ресурсов одной шахты, вы можете на карте мира отыскать залежи полезных ископаемых и построить новую шахту.



Ну, а теперь о самом интересном – о внешней торговле. Спустя некоторое время после начала игры другие короли начнут предлагать вам заключить с ними договор о торговле. Если они не проявляют инициативы, возьмите ее в свои руки: выберите королевство, с которым хотите торговать, и пошлите им свои предложения. Как правило, ответ приходит через пару секунд. Если противоположная сторона согласна (в ее ответе должно быть слово accept), то ее рынки станут доступны для вас.

Война

Увы, вы не одни в этом мире, поэтому, начав игру, сразу подумайте об армии. Щелкните один раз на деревне и несколько (в зависимости от того, сколько солдат вы хотите призвать на службу) раз на иконке recruit (рекрут). Вы можете за раз призвать восемь «счастливчиков», но не переусердствуйте, а то кто же будет кормить ваше королевство?

В каждой армии есть различные звания, так и у вас: каждый форт имеет своего лидера – генерала или короля. В первом форте, который дается вам с самого начала, сидит король.

После того как вы наладите начальную экономику и построите башни знаний, соорудите еще один форт. Командира (leadership) советую нанять на постоялом дворе. Неплохо было бы повысить его в звании до генерала (кнопка promotion), после чего он с радостью примется муштровать новобранцев, которых вы ему отправите из ближайшей густонаселенной деревни.

Для успешного ведения войны вы должны иметь мощную армию (человек двадцать пять солдат и около пятидесяти военных машин). Но если противник совсем слаб, то не стоит так разоряться на военную технику, хватит и десяти машин.

Выберите королевство, которое хотите завоевать, и визуально оцените его силы. Я предпочитаю идти по такому пути: как правило, в начале игры все королевства заключают какой-либо мирный договор с вами, поэтому вы без проблем сможете подвести свои войска к строениям врага, а он воспримет это как должное и атаковать не будет.

Рассредоточьте свои войска на три группы, приблизительно так: первая группа – около десяти единиц боевой техники и пять или шесть солдат; вторая группа – около тридцати единиц военной техники; третья группа – около 10 единиц военной техники и от пятнадцати до двадцати пяти солдат.

Первая группа должна быть самой маленькой, она займется обороной своих строений. Отправьте вторую и третью группы в удобное для вас место рядом со строениями врага (старайтесь расположить их так, чтобы ничто не мешало обзору вражеской территории). Приготовившись к удару, пошлите вторую группу на уничтожение деревни вражеского королевства, и сразу же третью группу – на атаку войск противника, которые повыскакивают из форта.

После уничтожения всех вражеских войск сотрите с лица земли вражеский форт, рынок и другие строения, кроме завода и шахты, так как после полного поражения врага эти два строения перейдут к вам в собственность, и вы сможете продавать продукцию этого завода у себя на рынке. Для полного поражения врага вам нужно уничтожить все его деревни и короля (или королей: иногда их бывает более одного; странно, но факт).

Вот вы уже отвоевали у врага какую-то часть его владений и видите, что у него есть еще некоторая часть владений. Не медля ни секунды, бегите туда и берите их «тепленькими». Объединяйте вторую и третью группу в одну и сразу же направьте ее на уничтожение форта. Как только ваши войска подойдут к нему, выбежит кучка вражеских солдат и станет пытаться защитить форт. Направьте всю мощь удара своих



объединенных сил на уже ослабленные войска противника и добейте их.

Флот

Наверное, вы думаете, что морской флот полностью сосредоточен на ведении боевых действий. Ничего подобного! Для чего же он служит? Удобен ли он? На эти вопросы я сейчас и отвечу.

Основное предназначение флота – транспортировка грузов и перевозка солдат и техники из одного пункта в другой.

На мой взгляд, использование морского флота абсолютно неудобно. Пока привезешь товар или подведешь солдат или военную технику в гавань (harbor), погрузишь их на корабль, отправишь корабль в нужную точку, высадишь их, потратится уйма времени. Гораздо проще все это доставить по суше в нужное место. Так что вы можете забыть о флоте и ничего не потеряете при этом. Исключением могут служить ситуации, когда добраться до места назначения невозможно по суше.

Расширение границ королевства

Создав армию и наладив экономику, подумайте о том, сколько свободных крестьянских деревень «с нетерпением ждут» своего правителя. Чтобы поработить деревеньку, не стоит действовать силой, это может уронить вашу репутацию в глазах других правителей.

Лучше всего начать обработку жителей той же национальности, что и вы. Для начала постройте рядом с независимой деревней форт и поместите туда своего генерала и несколько солдат. Периодически проверяйте уровень сопротивления жителей этой деревни, и как только он снизится до 50 единиц, постройте рынок рядом с деревней и пошлите к нему несколько караванов от вашей деревни.

Вы можете дождаться падения сопротивляемости до 30 единиц и совершить нападение на независимую деревню (sortie). Самые непокорные жители выйдут на битву с вами, но после вашей победы сопротивляемость деревни должна еще немного понизиться. Если вы избрали путь силы, то осуществляйте вылазки до тех пор, пока не исчезнут желающие повоевать с вами. Да не перебейте всю деревню! Когда сопротивляемость деревни упадет до нуля, считайте, что она ваша.

Павел Мизинов

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

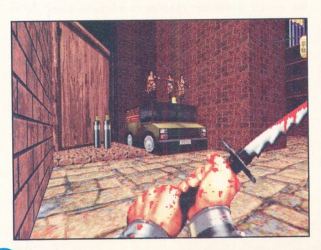
SHADOW WARRIOR



Разработчик	3D Realms
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	3D action.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Под DOS
Процессор – Pentium 60.
Оперативная память – 8 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Необходимо 60 Мб свободного места на жестком диске.
Видеоплата – VGA или SVGA (желательно VESA-совместимая).
Звуковые платы – совместимые с Sound Blaster.
Под Windows 95
Процессор – Pentium 90.
Оперативная память – 16 Мб.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Необходимо 60 Мб свободного места на жестком диске.
Видеоплата – VGA или SVGA, 2 Мб (желательно VESA-совместимая).
Звуковые платы – совместимые с Sound Blaster.

Небезызвестная фирма 3DRealms произвела на свет новую игру – Shadow Warrior. Эта игра вобрала в себя все «примочки», известные игроманам – любителям игр типа Duke Nukem, Doom и т. п.
Здесь вы услышите душераздирающие звуки, увидите жутких монстров, реки крови и разлетающиеся во все стороны куски тел.
Изредка вам будут встречаться японские девушки, с которыми можно сперва мило поболтать, а затем пристрелить из чисто гуманных соображений: ну что им, бедняжкам, делать в мире, населенном мерзкими тварями?! Может статься, что они сами вас пристрелят, так что будьте начеку.
Надо заметить, что противник не так уж и прост. Кроме неплохого владения огнестрельным оружием на дальних дистанциях, он иногда думает о самосохранении: пытается присесть, спрятаться или убежать.
Удручает только, что даже на мощном компьютере при высоком разрешении экрана качество прорисовки монстров остается достаточно низким.



Легенда

Звание «воин-тень» (Shadow Warrior) получают лучшие из воинов-ниндзя. Они обладают не только превосходными боевыми качествами, но и острым умом. Вот почему каждая уважающая себя японская компания приглашает на службу Shadow Warrior'a. Это и защитник, и посредник, и чистильщик.

Лу Ванг – лучший из Shadow Warrior'ов – долгое время был сотрудником крупнейшей японской корпорации Zilla Enterprises. Власть корпорации была огромна, под ее контролем находились важнейшие отрасли производства Японии. Но власть развращает, и глава корпорации придумал дьявольский план – поработить всю Японию. Для этого он призвал к себе на помощь темные силы.

Лу Ванг разгадал честолюбивые замыслы руководителя Zilla Enterprises и уволился.

Пока глава корпорации Zilla наращивал свою мощь, в тихой японской деревеньке вот уже третий год скучал и пьянствовал Лу Ванг.

Но его бывший начальник рассудил так: либо Лу Ванг будет на моей стороне, либо он будет мертв. Итак, глава корпорации Zilla дал первое испытательное задание своим тварям – уничтожить одного-единственного человека, Лу Ванга.

Получив вызов, Лу допил бутылку сакэ, докурил косячок и, передернув затвор именного «Узи», нехотя пошел в тир – вспомнить старое.

Немного потренировавшись в стрельбе и помахав мечом, он опять почувствовал себя в форме. Взяв свой самый лучший меч и прихватив несколько кило сюрикенов, он в последний раз кинул взгляд на родную деревню и отправился на встречу с силами зла.

Главное меню

NEW GAME – начать новую игру. Вам будет предложено выбрать эпизод (Episode) для одного из видов игры:

Enter The Wang – четыре демо-уровня;
Code Of Honor – набор уровней для полной версии.

Затем вы должны выбрать уровень сложности (Skill):

Tiny Grasshopper – самый легкий (минимум врагов и множество вспомогательного инвентаря);
I Have No Fear – нормальный уровень сложности;
Who Wants Wang – для опытных игроков (установлен по умолчанию);
No Pain No Gain – только для профи (масса врагов);

PLAY IT ON TEN – игра по сети (Total Entertainment Network). Для нее нужно будет установить на винчестер дополнительные файлы. Чтобы играть по TEN, вам необходимо иметь кредитную карточку и соответствовать некоторым «их» стандартам. Короче, зачем вам все это надо?! Играйте по модему;

LOAD GAME – загрузить любую из ранее сохраненных игр;

SAVE GAME	– сохранить текущую игру;
OPTIONS	– опции:
Cool Stuff	– информация о серверах и создателях игры;
Quit	– выход из игры в операционную систему.

Клавиши

Значение клавиш управления приводится в соответствии с заданными по умолчанию. Все они соответствуют английской раскладке клавиатуры.

Если вы хотите настроить управление для себя, загрузите с винчестера файл setup.exe, выберите пункт «Controller Setup» и подведите курсор к клавише, которую хотите изменить. Нажмите сначала `Enter`, а затем ту клавишу, на которую производится замена. При выходе из программы setup.exe сохраните сделанные изменения.

Движения

↑/↓	– идти вперед или назад;
←/→	– идти влево или вправо;
`A`	– прыгнуть;
`Z`	– присесть;
`Пробел`	– открыть дверь;
`,` (запятая)	– ураганный огонь влево;
`.` (точка)	– ураганный огонь вправо;
`Ctrl`	– огонь;
`Backspace`	– быстрый разворот на 180 градусов;
`Home`	– посмотреть наверх;
`End`	– посмотреть вниз;
`Page Up`	– поглядеть наверх и вернуться в начальную точку;
`Caps Lock`	– режим постоянного бега;
`Shift`	– бег;
`Page Down`	– поглядеть вниз и вернуться в начальную точку.

Функциональные клавиши

`F1`	– справка о назначении клавиш;
`F2/F6`	– сохранить игру;
`F3`	– загрузить ранее сохраненную игру;
`F4`	– опции звука;
`F5`	– изменить разрешение экрана;
`F7`	– взгляд на Лу Ванга сзади;
`F8`	– включение и выключение вывода сообщений на экран;
`F9`	– загрузить текущую игру;
`F10`	– выход в операционную систему;
`F11`	– регулировка яркости;
`F12`	– сохранить экран.

Прочие клавиши

`K`	– смотреть глазами партнера по игре (только в мультиплеерной игре);
`Tab`	– включение карты;
`-/+`	– изменение размера экрана;
`U`	– включение мышки;
`I`	– включение прицела;
`T`	– окно сообщения, используется также для ввода кодов;
`'` (апостроф) / `;`	– список оружия;
`Enter`	– привести в действие инвентарь, находящийся в текущем окне;
`[/]`	– список инвентаря.

Ваши противники



Воин-ниндзя в коричневых штанах имеет самое слабое вооружение из всех монстров: один «Узи» и сюрикены.



Воин-ниндзя в красных штанах сочетает «Узи» с самонаводящимися ракетами.

Ниндзя-тень является одним из самых опасных противников в игре, потому что практически невидим. Кроме того он использует против вас весь арсенал огнестрельного оружия и некоторые виды бомб. Совет: как можно быстрее убейте его, так как в тёмных помещениях у вас нет шансов справиться с ним.



Кули-камикадзе – сумасшедший, который шатается по земле, таская с собой ящик взрывчатки. Стремится подойти к вам поближе, чтобы, взорвав себя, успеть навредить вам.



Душа кули-камикадзе – вылетает через пару секунд из мертвого тела кули и, летая вокруг, плюется в вас огненной слюной. Совет: как только кули умрет, старайтесь расстрелять подлую душонку на выходе, иначе она вас достанет.



Демон – зеленое создание, которое в совершенстве владеет холодным оружием и магией. Прёт напролом, поливая вас огнем. Попав под его напором в угол, можете писать завещание. Совет: уничтожайте его самым мощным оружием и не жалейте на него боеприпасов.



Потрошитель-недоросток – это похожее на обезьяну существо темно-серого окраса молниеносно раздерёт вас на куски и вырвет ваше сердце. Лучше не встречайтесь с ним в замкнутом пространстве (где оно, как правило, обитает).

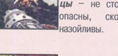
Совет: расправляйтесь с ними на расстоянии.



Потрошитель обыкновенный – до огромного потрошителя-переростка ему еще далеко, но куда мощнее предыдущего экземпляра. Окрас – рыжий.



Потрошитель-переросток – огромная рыжая гориллообразная тварь. Предпочитает идти напролом, снося все на своём пути.



Пчёлы-убийцы – не столь опасны, сколь назойливы.



Демоническая воительница – вооружена арбалетом и кучей прилипающих бомб. Очень соблазнительна издалека, но ближе может и ногой в нос стукнуть. Совет: как можно быстрее шлепните её, пока она не набросала по уровню кучу бомб.

Оружие

Номера в нашем перечне соответствуют клавишам, позволяющим выбрать тот или иной вид оружия.

1. ***Кулак*** или ***меч ниндзя***. Это оружие всегда с вами. Не советую бить стену рукой – это отрицательно скажется на вашем здоровье; побейте об специальный стенд – ваше здоровье увеличиться до 200.

2. *Сюрикены* – остро заточенные металлические звездочки, которые можно кидать во врагов (за раз вылетает три штуки). Можно собирать со стен.

3. *Четырехствольный автомат.* В обычном режиме стреляет одиночными выстрелами, при двойном нажатии переключается в автомат.

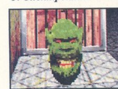
4. *«Узи»* – пистолет-пулемёт. Можно стрелять как с одной, так и с двух рук.

5. *RPG.* Двойное нажатие включает самонаводящиеся ракеты, тройное – включает атомную бомбу (не советую применять в замкнутом пространстве).

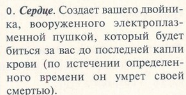
6. *Гранатомет.* Если стрелять из него в стену на близком расстоянии, граната скорее всего отлетит в вас.

7. *Бомбы-ловушки.* Прицепляются к любому врагу и стенам. Стрельните – и враг разлетится на куски.

8. *Электроплазменная пушка.*



9. *Голова демона*, стреляющая огнем. Двойное нажатие включает огненное кольцо вокруг вас, тройное – полосу огня в сторону противника.



0. *Сердце.* Создает вашего двойника, вооруженного электроплазменной пушкой, который будет биться за вас до последней капли крови (по истечении определенного времени он умрет своей смертью).

Инвентарь

M. *Portable medkit* – портативная медицинская сумочка (аптечка).

R. *Repair kit* – портативная сумочка для слесаря-автомеханика. Ею можно починить некоторые автомобили и механизмы (действует автоматически).

S. *Smoke bomb* – «дымовуха». Делает вас невидимым для врагов.

N. *Night vision goggles* – включает очки ночного видения.

G. *Gas grenade* – газовая бомба. Может повредить не только близстоящим врагам, но и вам.

F. *Flash bomb* – бомба-вспышка, ослепляет врагов на пару секунд. Не советую пользоваться ею в боях.

H. *Caltrops* – металлические колючки, причиняющие страшную боль. Их можно раскидывать перед дверями и кидать в преследующих вас врагов.

Информационная панель

Загрузив игру, вы можете отрегулировать размер экрана, нажимая +/p.



Вы можете или оставить на экране всю информационную панель (или ее часть), или же убрать ее совсем – как вам больше нравится. На информационной панели отражается полная статистика вашего текущего состояния. Опишем ее слева направо:

health – здоровье;

armor – броня;

weapons – оружие. Желтым цветом выделено то оружие, которое используется в данный момент. Первая цифра показывает количество снарядов, которое есть у вас в наличии, а вторая – максимальное количество снарядов для данного оружия;

ammo – остаток снарядов для текущего оружия;

inv – используемый инвентарь и остаток времени его действия в %;

keys – имеющиеся в наличии ключи.

Боссы

На некоторых уровнях вам будет предложено сразиться с так называемыми боссами.



Громадная ***змея-монстр*** имеет четыре руки и постоянно стремится сделать вам костедробильный массаж. Где бы вы ни были, она все равно вас достанет: то поливая волнами магии, то нанося смертоносные удары мечами в ближнем бою. Она заставит вас хорошенько побегать. Убить ее стоит, так как это может повлиять на прохождение уровня, Лучше всего это сделать так: берёте мины-ловушки (желательно штук 5), кидаете в нее и спокойно, отбежав на безопасную сторону, стреляете изо всех взрывоопасных орудий или пускаете повоевать своего двойника.

Второй босс – ***борец сумо***, раз в пять больше коровы, но с мозгами муравья. Сначала создается неверное впечатление, что у него нет оружия. Вы клюёте на это и начинаете беззаботно расстреливать его. В тот момент, когда вы уже потираете руки, предвкушая скорую победу, он поднимает ножку и... пу-у-ук!



И никуда не денешься; потом еще вдобавок ладошками хлопнет, отчего оттуда вылетает маленький череп, после попадания которого вы поймете, как заблуждались насчет его мозгов. Увернуться от его выстрелов для нормального игрока достаточно просто, а вот от ноги значительно труднее. Убить, при известной доле увертливости, легко.



Босс последнего уровня похож на нелепо экипированного ***рыцаря***. Не столь грозен сам, сколь неудобно его убивать. Проявите терпение и ловкость настоящего Shadow Warrior'а – и вы его убьете.

Прохождение

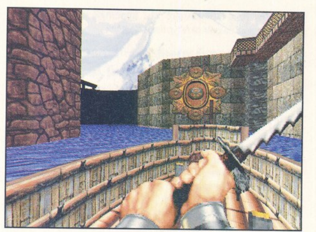
Первый уровень – Rising Son (Восход)

Вы плывете на лодке прямо в водоворот. Не надо паники, лучше сосредоточьтесь и убейте солдата на мосту, а то он охамеет и последним снайперским выстрелом все равно вас пришьёт.

Дело сделано, теперь ныряйте в воду. В самом глубоком месте вы найдете вход в тайник, где, уверяю вас, есть чем поживиться. Забрав честно заработанное, заходите в телепортатор. Приглядевшись, вы заметите на одной из стен трещины – взорвите, и быстро наружу.

Поднимитесь по лестнице к мосту, перейдите на другую сторону и войдите в комнату. Если вы любите проверять тайники, то встаньте на стол – откроется тайник за большой картиной.

Выходите на улицу и ныряйте в пруд. Взорвав бревенчатую стену, пройдите в образовавшийся проход и всплывайте.



Заходите в здание и идите налево по коридору до первого окна. Выпрыгните из него и идите по правой стене, пока не найдете золотой ключ.

На водопаде находится тайник. Запрыгните на него, пригнитесь и «войдите» в стену. Кстати, с водопада прекрасный вид на еще один тайничок.

Возвращайтесь к окну и войдите в дверь. Запрыгните на статую так, чтобы она опустилась. Теперь идите по коридору до развилки и налево, откройте дверь и идите все время прямо, пока не найдете серебряный ключ. Помните, что иногда прицельная стрельба по бочкам приносит больший эффект, чем налет бомбардировщиков. Не тратьте снаряды и силы зря.

Кстати, пробегая по коридорам, вы наверняка заметили ещё одну статую, которая открывает тайник.

Увы, далеко не все двери, открываемые серебряным ключом, приведут вас к желанному выходу. Чтобы не терять времени, вернитесь к развилке и поверните налево – вот она, заветная дверка.

Открыв последнюю дверь, отгадайте головоломку. Сначала опустите синий куб и желтый, нажмите на зеленый череп – откроется первая дверь. Затем поднимите желтый куб, опустите красный и нажмите фиолетовый череп – откроется вторая дверь. Убейте босса и в прыжке нажмите кнопку прохождения уровня.

Уровень второй – Killing Fields (Поля Смерти)

Вы стоите на берегу озера. Посмотрите прямо – вы увидите фонарь. Идите в ту сторону, держась левой стены, и сверните в каменную арку слева. Пройдите между двумя скалами, через мост и спуститесь по ступенькам. Теперь поднимитесь по ступенькам, и вы увидите аккуратный китайский домик.

Обойдите домик слева и войдите во вторую пещеру. Взорвите потрескавшуюся стену, чтобы попасть в тайник. Поверните направо и идите по густо заросшей зеленью пещере до комнаты. Сохранитесь.

Бегите до конца комнаты и налево к золотому ключу. Что не получилось?! Надо было присесть! Возьмите золотой ключ и вернитесь к китайскому домику, а там возьмите серебряный ключик.

Поднимитесь по лестнице и спрыгните в первый проход в скалах слева (там вы увидите водопад). Если приглядитесь, то за растениями вы увидите дверь. Откройте ее и заходите.

Дойдите до подземелья с лавой. Красный ключ находится в красной пещерке напротив водопада лавы на островке.

Идите дальше вглубь пещеры: там дверь, открывающаяся красным ключом. Выходите во дворик и перепрыгивайте через ограду, на островке среди озера лавы возьмите последний – бронзовый – ключ.

Возвращайтесь к китайскому домику – там в скале нужные вам двери. Нажмите на значок SW – и вперед, на следующий уровень!

Уровень третий – Hara-Kiri Harbor (Залив Харакири)

Красный ключ находится в лодке. Чтобы быстрее найти ее, выйдите из домика через дверь и шагайте к берегу. По воде идите направо, и вы увидите лодку.

Вернитесь на сушу и отыщите дверь, закрытую красным ключом, Там находится серебряный ключ. Если вы зайдете в тот домик, откуда начали уровень, и.посмотрите в окно, то дом напротив – это то, что вам нужно.

Обязательно возьмите инструменты в доме, открывающемся серебряным ключом.

Взять бронзовый ключ можно так: подплывите на лодке к небольшому водопаду, который находится в скале со стороны берега, и запрыгните на него – ключ ваш.

Вернитесь на сушу и откройте дверь бронзовым ключом (она находится там же, где «серебряная» дверь). Чтобы взять золотой ключ (кстати, для начала сохранитесь), нажмите кнопку, находящуюся на правой стене, и быстро нырните в бассейн, пока не закрылась решетка. Возьмите ключ и сматывайте удочки.

Выйдите на пристань, поверните налево и идите по воде до следующей пристани: там вы увидите дверь, открывающуюся золотым ключом. Далее нажмите эту проклятую кнопку.

Кстати, найти тайники уровня поможет базука – следите за трещинами на стенах.

Четвертый уровень – Zilla's Villa (Вилла Зилла)

Спуститесь по лестнице и поверните налево, перепрыгните через забор и пройдите по коридору до двориков. Прыгните во дворик, где маленький круглый бассейн.

Поднимитесь по лесенке – вы попадете во дворик со статуей, где лежит золотой ключ. Вернитесь к бассейну. Если вы походите по дворикам, то в одной из стен отыщете секрет; там же находится двери, открывающиеся золотым и серебряным ключом.

Взяв серебряный ключ, идите в дом. Прямо висит картина, войдите в нее. В этом доме находится очень много секретов. Все они открываются с помощью потайных кнопок или спрятаны за картинами. В камине на первом этаже вы найдете лестницу, ведущую наверх. Поднимитесь по ней и возьмите бронзовый ключ.

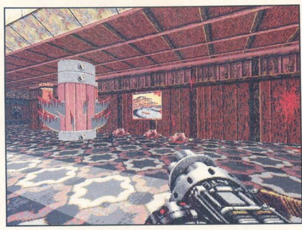
Откройте дверь на втором этаже и сразу запрыгните в комнатку слева от двери, там лежит красный ключ. Теперь можно считать, что и этот уровень пройден.

Пятый уровень – Monastery (Монастырь)

Впрыгните в первую картину слева – там тайник.

В небольшой нише слева (следующая после картины) откройте потайную дверь, ведущую к водопаду. Внутри водопада красный ключ.

Когда откроете дверь красным ключом, то идите все время прямо из комнаты в комнату, пока не дойдете до каменной стены – это башня. В ней находится серебряный ключ. Зайдите за башню. На небольшой лужайке в стену



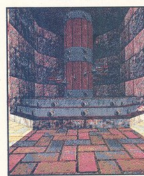
воткнуты звездочки ниндзя (сюрикены). Если попытаться на них запрыгнуть, то можно взять почти новый красный бронежилет.

Чтобы поскорее получить золотой ключ, вернитесь к самой первой комнате, в которую вы попали, открыв дверь красным ключом (там посередине комнаты стоит статуя). Откройте дверь серебряным ключом и справа от входа, в клумбе со статуей Будды, возьмите золотой ключ.

Вернитесь в начало уровня, туда, где по комнате ездит нож. Откройте золотым ключом дверь. Перед собой, чуть правее, вы увидите картину – за ней тайник. Возьмите бронзовый ключ и вернитесь в комнату со статуей.

Там вы без труда найдете выход.

Шестой уровень – Raider Of The Lost Wang (Потерянный Всадник)



Идите от начала уровня, придерживаясь правой стены, до второй пещеры. Войдите в нее и идите прямо, пока не увидите посередине массивное сооружение. Видите золотой ключ? Взять его можно так: нажмите кнопку, находящуюся за вертушкой, унизанной острыми стрелами. Водопады зальют стены. Нырните в образовавшуюся лужу и всплывите в башне. Поднимитесь по лестнице и возьмите ключ.

Выходите из пещеры и поверните направо. Около больших водопадов пещера, откройте в ней дверь. Пройдите прямо. Вы видите лестницу и проем в стене (слева от него тайник). Вам нужно в проем – там лежит серебряный ключ.

Поднимитесь по лестнице и взорвите стену. Откроется еще один проход. Теперь откройте дверь серебряным ключом и включите механизм.

Вернитесь туда, где вы нашли серебряный ключ. Видите воду? Проплывите под арками до конца (не забывайте хотя бы иногда дышать). Может, и тайник какой-нибудь найдете.

Найдите небольшой зал, где в центре стоит статуя Будды. В одной из ниш возьмите бронзовый ключ.

Выйдите через дверь, находящуюся в соседней комнате. Обратите внимание на дверку рядом: сюда вы придете, когда добудете красный ключ.

Вернитесь в пещеру, где вертушка со стрелами. Откройте дверь справа (относительно входа). В комнате вы увидите два водопада, льющиеся в маленький бассейн. Ныряйте в любой из них и возьмите там красный ключ, который позволит вам закончить уровень.

Седьмой уровень – Sumo Sky Palace (Небесный Дворец Сумо)

Уровень, прямо скажем, акробатический. Вы стоите во дворце. Сразу посмотрите в окна – в одном вы увидите золотой ключ, в другом – серебряный. Думаю, что теперь вы имеете представление о том, что вам предстоит испытать.

Идите в дверь справа. Поднявшись на скалу, нажмите череп-кнопку и бегите назад. Справа от двери появится выступ. Осторожно идите по нему и возьмите (если сможете, ха-ха-ха!) золотой ключ.

В стене, слева от двери, открывающейся золотым ключом, есть тайник с оружием.

Заходите в зал, отыщите проход. Сначала сходите налево и включите только правый череп-переключатель. Потом идите направо, нажмите обе кнопки – и откроется проход к красному ключу, лежащему на люстре.

Откройте дверь красным ключом и пройдите мимо вертушки. В комнате вы увидите тумбочку, откройте ее. В проходе нажмите на череп-кнопку – откроется стена, за которой будет еще одна комната. За средним книжным шкафом тайник.

Идите в следующую дверь и спускайтесь в подземелье. Для того чтобы открыть дверь, сначала поднимите решетку, а потом включите череп-кнопку. Быстро бегите в открывшийся проход.

Спуститесь по лестнице вниз, а теперь, проявляя чудеса скалолазания, идите к отвесной лестнице, ведущей вверх. Поднимитесь по ней. Идите в сторону плюющейся огнем стены (слева от нее нужная вам в дальнейшем дверь) и направо, вылезайте из проема и по платформам прыгайте вверх, к серебряному ключу.

Вернитесь и откройте дверь. Кстати, напротив плюющейся стены есть тайник. Пройдите мимо стены с шипами. На улице встаньте на выступ справа и идите по нему до конца. На небольшом островке находится тайник.

Теперь немного попрыгаем с колонны на колонну. Вам нужно попасть к другой двери, находящейся слева. Перед тем как открыть дверь, сохранитесь. Вбегайте внутрь и нажимайте рычаг, пока ракеты не успели размазать вас по стене. Тяжелый денек выдался, не правда ли?

У среднего столба откроется проход к телепортатору, шагайте в него. Здесь вас ждёт борец сумо.

Восьмой уровень – Bath House (Баня)

Идите по левой стене, пока не увидите большой грузовик, а рядом газовый баллон. Взорвите его и ныряйте в воду.

Синяя магнитная карточка находится за толстой решеткой. Чтобы достать ее, сломайте вентиляционную решетку слева, дойдите до конца и всплывите. Вы окажетесь в туалете. Немного побродив по зданию и постреляв, вы увидите большой бассейн. Нырните в него, отыщите рычаг и возьмите синюю карточку.

Поднимайтесь по лестнице наверх и откройте дверь синей карточкой. Вы попадете в красную комнату. В стене, напротив входа, тайник.

Чтобы взять желтую карточку, найдите рядом с резервуарами с водой рубильник, включите его и нырните в ближайший открытый резервуар. Постарайтесь попасть в красную кнопку на вращающейся двери и всплывайте. Если все пройдет успешно, вы достанете желтую карточку.

Поднимитесь по лестнице и откройте дверь. У одного из бассейнов вы увидите кнопку, нажмите на нее – вода в бассейне спустится и вы увидите красную карточку.

Откройте там же дверь. В стене вы увидите шкафчик, он открывается кнопкой, находящейся справа. Возьмите «чинилку» идите на улицу. Кстати, если у вас была бы «чинилка» с самого начала, то можно было бы не мучиться с карточками, а сразу проделать всю дальнейшую процедуру и перейти на следующий уровень.

Починив машину, подъезжайте к потрескавшейся большой двери, взорвите ее – и вперед, на выход!

Девятый уровень – Unfriendly Skies (Враждебные Небеса)

Идите в единственные двери и, проходя из комнату в комнату, вы увидите пролом в стене. Зайдите в него – там красная карточка.

Выходя из салона самолета, обратите внимание на игровые автоматы справа – будет видна кнопочка, при нажатии на которую откроется тайник. Кстати, поиграв на автомате, вы можете, если повезет, получить какой-нибудь приз.

Покатавшись на лифте вверх-вниз, езжайте наконец вверх. Пройдите прямо и поднимитесь на верхний этаж по винтовой лестнице. Покопавшись в кассовом аппарате, найдете секрет.

Спуститесь к лифту и идите в проход, поверните направо и вы увидите стеклянную дверь-окно. Вам туда. Отыщите на непонятном автомате, стоящем посреди комнаты, рубильник и включите его. Если вы задержитесь в этой комнате еще немного, то потом долго будут находить куски вашего тела и детали именного «Узи» в радиусе одного километра.

Разминировав ход к желтому ключу, вернитесь к лифту и откройте дверь. Когда дойдете до темного помещения с радаром, стойте в дверях и палите во все стороны долго-долго.

Берите синий ключ. Идите в тот проход, где еще не были, откройте дверь, закрытую на синий ключ, и пробейтесь к заветному знаку SW.

Десятый уровень – Crude Oil (Неочищенная Нефть)

Собрав все оружие в здании, выходите на улицу и идите, придерживаясь левой стены, пока не увидите проход – вам туда. Кстати, можете покататься на танке.



Запрыгните в окно здания и возьмите красную карточку.

Вернитесь к началу и откройте дверь. На втором этаже, за телефонными аппаратами вы найдете синюю карточку.

Зайдя в дверь, открывающуюся синей карточкой, поверните направо, не торопясь идите прямо, разглядывая правую стену. Вы увидите неприметную дверку – зайдите нее.

Теперь нажмите на компьютер, чтобы открыть тайник, найдите на этом же столе рубильник и включите его.

Выходите отсюда и идите в открывшуюся напротив дверь. Там нажмите на кнопку на тумбочке напротив входа и бегите в открывшийся проход, где вас ждет суперприз – новенькая золотая карточка от фирмы *3D Realms.* Покататься на кислотомешалке даже и не пытайтесь (лучше умереть своей смертью). Справа потрескавшаяся стена, взорвав которую, вы попадете на улицу.

Сколько ящичков за «золотой» дверью! И зеленая карточка тоже там, и оружие, и патроны. Теперь смело можно идти в бой.

Откройте зеленой карточкой дверь и киньте гранату за решетку. Насладитесь мощнейшими взрывами и идите в открывшийся проход.

Одиннадцатый уровень – Coolie Mines (Шахты)

Как только вы ступите на мостик, откроются две двери и вас начнут безжалостно расстреливать два пулемета. Придется вам с ними расправиться. За левым пулеметом лежит красная карточка, за правым – голова монстра.

Спускайтесь к пещерам. В правой пещере лежит синяя карточка, а в левой находятся нужные вам двери (войдя в пещеру, идите все время прямо).

Спустившись на лифте, идите по проходу (смотрите по сторонам: может быть, отыщете тайник) до тех пор, пока не увидите вентиляционные отверстия Разбейте неподвижный вентилятор. Залезьте в отверстие и нажмите кнопку – вас выкинет вверх.

После удачного приземления попробуйте залезть обратно и прыгнуть в другое отверстие. Вы попали в тайник. Тем же способом вернетесь обратно, в водоем.

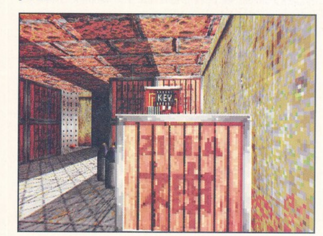
Уничтожив врагов, плывите к воротам.

Двенадцатый уровень – Subpen 7 (Подлодка 7)

В последнем правом помещении на ящиках возьмите синюю карточку.

Откройте дверь, пройдите по коридору и, выйдя из второй двери, поверните налево. Держитесь левой стены – и вы увидите вторую подводную лодку. В дальнем помещении справа от нее вы найдете желтый ключ.

Вернитесь к воротам, встаньте к ним спиной и посмотрите на левую стену. Где-то в середине ее вы увидите пульт. Подойдя к нему, вставьте желтую карточку и включите рычаг.



Быстро бегите в открывшиеся двери, а то можете не успеть. Найдите внутри две закрытые двери, а между ними рычаг. Идите туда и возьмите красную карточку.

Открыв последнюю дверь, вы попадете в плен.

Тринадцатый уровень — The Great Escape (Великий Выход)

Вы находитесь в тюремной камере и вам очень хочется оттуда выйти, а дверь закрыта с той стороны. Что же делать?! Сматывайтесь через железную решетку в полу (просто откройте ее).

Падение будет недолгим. Вынырнув на поверхность, сначала поищите пролом в стене, где, по данным американской разведки, находится бронзовый ключ. Потом плюхайтесь в воду и не сворачивая плывите по подводному туннелю, пока не упретесь в стену. Всплывайте и поднимайтесь по лестнице.

Мост ведет к двум дверям, одна из которых открывается серебряным, а другая — бронзовым ключом.

Открыв нужную дверь, слева поищите водосточную трубу. Поднявшись по ней, вы окажетесь в тайнике.

Теперь идите прямо и слева вы увидите туалет (за зеркальной дверью с решеткой — тайник), а справа — комнату-раздевалку. Идите до конца этой комнаты и в проход. В спальне у дальней двери откройте стеновую панель (самая последняя) и найдите тайник.

Теперь идите в дверь. Пройдите мимо ограды-решетки и запрыгните на ограду-камень: с нее вы увидите фонтан. Прыгайте в него, нырните и найдете тайник.

Вернитесь к ограде и идите все время прямо, пока не упретесь носом в стену, где есть вентиляционная решетка. Сломайте ее и лезьте внутрь. Вам направо до конца. Вы попадете в тюремную камеру. Пройдите по вентиляции во вторую камеру, а в третьей вас ждет красная карточка.

Вернувшись в коридор, в переходе вы увидите два рубильника и место для красной карточки. Вставив ее, вы можете открыть камеры. Правый рычаг открывает камеры справа, левый — слева. Нам нужно попасть в первую левую камеру и взять там желтую карточку.

Вернитесь к канализационной трубе у двери; рядом находится дверь, открывающаяся желтой карточкой.

Сначала идите в комнату налево и поищите рычаг, который надо дернуть. Выйдя из этой комнаты, поверните налево. В комнате нажмите кнопку между креслом и столом. За зеркалом — секретная комната, а за портретом вы найдете серебряный ключ.

Возвращайтесь на мост и вставьте этот ключ в замочную скважину соответствующей двери, которая приведет вас к выходу из уровня.

Четырнадцатый уровень — Floating Fortress (Плавучая Крепость)

Подплывите на лодке к правой пристани. Дернув рубильник, перепрыгните на другой берег, а потом на огромную створку ворот. Вы увидите в пазу, куда она заходит, секретную комнату.

Плывите по течению к кораблю, нырните и разыщите в начале корабля ровную прямоугольную дыру — вам в нее.

Поищите вокруг рубильник, нажав его, плывите в отсек, где в воде около стекла находится пульт с рубильником. Включив помпу, заберитесь на ящики и включите красную кнопку. Бегите за стекло, чтобы вас не смело взрывом.

Нажмите на кнопку, которая находится за взорвавшимся стеклом (около помпы).

Плывите в другой отсек. В воде вы увидите странный труп, и если попробуете погрузиться в воду рядом с ним, то найдете тайник.

Теперь идите в дверь, где еще не были. Заберитесь по ящикам справа, пройдите по мостику до конца. Там нажмите правый и центральный переключатели (левый не трогайте) и открывшийся рубильник.

Убейте монстра и в комнате, где он находился, возьмите красную карточку (за этой комнатой вы найдете тайник).

Прыгайте в водоворот. Проплыв под кораблем, вы должны выплыть между бортом и стеной. Там поищите лестницу наверх. Открыв дверь, идите к левому клепаному металлическому столбу, обойдите его и, нажав рычаг, прыгайте по ящикам на выдвинувшуюся платформу. Дальше — на ящики около второго металлического столба. Дернув рычаг, прыгайте вниз и идите в открывшуюся дверь.

Попав на склад, подъезжайте на автопогрузчике к ящикам, на которых лежит красная коробочка (набор инструментов). Возьмите ее и отремонтируйте пушку, стоящую на ящиках в конце склада. Из нее стрельните по куче ящиков, загораживающих проход напротив. Дерните рубильник около прохода и возьмите в комнате синюю карточку.

Запрыгните на палубу корабля, поднимитесь на башню и откройте синей карточкой дверь. Спуститесь по лестнице справа и сразу поверните налево. Идите прямо, не сворачивая, по коридору до коричневой двойной двери. Зайдите туда и в стенном шкафчике возьмите желтую карточку. В этой же комнате отыщите телефонную трубку, нажмите на нее и получите связку ракет. Пока не кончатся все боеголовки, можете так «играть».

Выходите и, держась правой стены, идите до двери, рядом с которой есть рычаг (она как бы в конце коридора). В нее пока заходить не нужно, а идите в проход налево. Пройдя коридор и дверь, открывающуюся желтой карточкой, спуститесь по лестнице вниз.

Вы оказались в комнате, где находится выключенный телепортатор. Идите в круглую дверь, в коридоре посередине, справа, есть тайник. Зайдя в комнату, нажмите рычаг и идите обратно, к телепортатору, теперь он включен. В комнате с рычагом есть тайник: в одном конце комнаты нажимаете на компьютер, а в другом — открывается панель с приборами.

Выйдя из телепортатора, включите рычаг и возвращайтесь в телепортатор. Выбирайтесь на улицу, ныряйте в воду и у самого дна отыщите проход. Проплыв по нему, всплывайте. Видите вдали трубы? Плывите к ним.

Пятнадцатый уровень — Water Torture (Водное испытание)

Идите к заводи, где большое скопление труб, нырните и найдите небольшой проход (обычно в нем стоит аптечка). Затем плывите в следующий проход. Когда вы всплывете, то увидите: справа — лифт, прямо — дверь и слева — еще дверь. В нее-то и нужно идти.

Выйдя к строящейся подлодке, спрыгните налево. Спуститесь в подлодку, дойдите до конца и опустите неработающий поршень (первый справа). Возьмите синюю карточку.

Выходите и идите в дверь, открывающуюся синим ключом. Взорвите баллон и в комнате с кроватями в отдушине возьмите красный ключ (тайник: кнопка-дверь между двумя последними кроватями).

Плывите обратно к комнате с лифтом и двумя дверьми. Спуститесь на лифте, возьмите зеленый ключ и вернитесь к подлодке.

Спрыгните налево и зайдите в проход, там будет «зеленая» дверь. Идите по зеленому коридору до конца, войдя в дверь, поверните налево и снова идите до конца. Поднимитесь по лестнице и включите грузовой лифт. Сядьте в него и доберитесь на ту сторону. Возьмите в коридоре желтую карточку.

Вернитесь к грузовому лифту. Спрыгните вниз и найдите в коридоре «желтую» дверь, откройте ее. На обычном лифте приезжаем в комнату с пультом. За стеклом, в воде, танк на дистанционном управлении. Взорвите с его помощью ворота.

Возвращайтесь обратно к строящейся подводной лодке. Нырните под нее и плывите под водой по туннелю в конец, где увидите те самые, взорванные ворота. Всплывите на поверхность и идите к острову, там вы увидите кнопку SW.

Шестнадцатый уровень — Stone Rain (Каменный Дождь)

Поднимитесь по выступу скалы вверх и, выстрелив в кнопку справа и слева от двери, откройте ее. В комнате вас ждет дядя-сумист. Вам остается только пришить его и взять серебряный ключ.

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

Выходите и спускайтесь вниз, идите все время налево, пока как бы не упретесь в небо. Поднимитесь вверх, и вы увидите дверь, открывающуюся серебряным ключом.

Здесь вам предстоит сразиться с боссом-змеей. Убив ее, вернитесь в первый зал (там крутится вертушка) и возьмите желтую карточку. Нажмите на кнопку, чтобы опустить ступеньки.

Обойдите кратер вулкана и откройте дверь на противоположной стороне. Нажмите на рычаг. В лаве образовалось отверстие.

Прыгайте в него, там ждет вас последний босс. При известной доле ловкости и меткости вы его уничтожите без особого труда.

Evil LaugH

НОВОСТИ

Ни один мир не обходится без конфликтов. Не стало исключением и виртуальное сообщество *Ultima Online* компании *Origin*. Напомним, что в нем не так давно разгорелся скандал из-за обнаруженной ошибки в игре, которая позволяла в неограниченном количестве дублировать предметы, в том числе и деньги. Главные виновники наказаны, ошибка исправлена, но последствия заметны и сейчас. Пусть многие и не воспользовались этой ошибкой, но они не брезгают пользоваться тем, что было создано таким нечестным путем. Однако компания *Origin* решила раз и навсегда поставить точку на виртуальном мошенничестве, пусть и довольно не демократичными методами.

По сообщению администрации *Ultima Online*, если игрок будет обнаружен с одним из дублированных предметов, то он навсегда будет изгнан из игры. Послабление дано только в одном — на некоторое время будет действовать период амнистии. Начался он 14 января и продлится до 21 января. За эти дни все те, кто сдаст нелегальные вещи и признает свои ошибки, будут прощены и продолжат общение с миром *Ultima*.

Команда работников *Origin*, следящая за работой мира *Ultima Online*, провела немалую работу, выявляя всех пользователей нелегальных вещей, и в итоге составила список, в который вошли 273 человека. Если они не объявятся за период амнистии, то им придется расстаться с *Ultima Online*, так как они становятся нарушителями лицензионного соглашения, принятого ими после покупки игры.

«Это действительно в значительной степени повлияло на баланс сил в игре, — сказала Тереза Потс (Theresa Potts) из компании *Origin*. — Многие так и не поняли, насколько сильно их действия повлияли на игру».

***

Появились многочисленные слухи, серьезно заинтересовавшие многих поклонников сериала **«Звездные Войны»**. Неофициальная информация гласит, что компания *Virgin*, возможно, переведет игру **Star Wars: Masters of Teras Kasi** компании *LucasArts* (драки в стиле классического **Street Fighter'a** с участие Люка Скайвокера, Боба Фета, Чубаки и пр.) с платформы PlayStation на PC. Впрочем, как в *Virgin*, так и в *LucasArts* пока утверждают, что подобного перевода не будет. «*Virgin* выступает дистрибьютером продуктов *LucasArts* в Европе, но не более того. Если **Masters of Teras Kasi** будет переведен на PC, мы к этому причастны не будем», — сообщают официальные источники в *Virgin*. А ответ *LucasArts* был следующим: «Нами никогда не планировался перевод игры **Star Wars: Masters of Teras Kasi** на PC, и пока прежние планы не менялись». Однако данное заявление смотрится достаточно странно, если вспомнить, что в июне 1997 года компания *LucasArts* все же сообщала о «рассматривании возможности» выхода игры на PC.

***

Компания *Broderbund Software* поразила экспертов с Wall Street, когда опубликовала результаты своей деятельности за декабрь. Благодаря продажам игры-бестселлера **Riven: Sequel to Myst** компания должна была получить большие прибыли, но не смогла достигнуть прогнозировавшегося уровня. Волнения акционеров по этому поводу привели к тому, что оставил свой пост президент компании, и только на днях был назначен новый человек на должность вице-президента по вопросам маркетинга.

Теперь аналитики гадают, сможет ли измениться в лучшую сторону положение компании, ведь за начало текущего года стоимость акций компании упала с $38,4 до $22,2.

«Мы озабочены тем, что экономическая модель компании *Broderbund* не показала того, что мы от нее ожидали по результатам за прошедший квартал», — сказала Мэри Микер (Mary Meeker), аналитик из *Morgan Stanley*. Правда, основная причина этого, по мнению Микер, заключается в том, что в компании в значительной степени возросли расходы на администрацию и разработки. Расходы за прошедший квартал достигли $49 миллионов вместо ожидавшихся $37 миллионов.

Но с другой стороны, не все так плохо. Доход компании составил $10,6 миллиона, что больше прошлогоднего результата на $8,9 миллиона. Прибыль же составила $99,2 миллиона, это также прекрасный результат по сравнению с прошлогодними $61,5 миллиона.

«У нас действительно были некоторые трудности, но сейчас ситуация исправляется и окончательные результаты показывают это», — сказал Эрик Винклер (Eric Winkler), представитель *Broderbund*.

Но, даже несмотря на эти положительные результаты, в *Broderbund* почувствовали, что необходимо что-то менять. И на прошлой неделе президент и главный исполнительный директор компании Бил МакДона (Bill McDonagh) подал в отставку. Три вице-президента были повышены для замещения МакДона.

Стоит также отметить недавнее сообщение о том, что Лаурен Танни (Lauren Tanny) была назначена вице-президентом по вопросам маркетинга. Пока официально никто не прокомментировал это назначение, но в сообщении указывалось, что за Танни стоит «сильная финасовая деятельность». Прежде Танни работала в *Krames Communications*, подразделении *Times Mirror*, где курировала вопросы маркетинга, продаж и поддержки клиентов.

Пока же остается только ждать результатов очередного квартала, которые должны быть опубликованы в марте.

Информационное агентство «Galaxy Press»

STREETS OF SIM CITY



Разработчик	Maxis
Выход	1997 г.
Жанр	автомобильный симулятор + 3D-action.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная среда – Windows 95.
Процессор – Pentium 166.
Оперативная память – 32 Мб.
Видеоплата – 1 Мб SVGA (рекомендуется 3Dfx-акселератор).

***Новая игра от фирмы** Maxis **– аркадный симулятор гонок на автомобилях шестидесятых годов по дорогам и улицам всемирно известной игры** SimCity 2000.*

Вы можете промчаться по городам, число которых переваливает за пятьдесят, а также сотворить собственный город-трассу. Если вы любите экономические стратегии, гонки и стрелялки, то эта игра для вас, потому что здесь вам впервые дается возможность почувствовать, что такое настоящие гонки на выживание по улицам построенного вами города!

Вы хотите знать, на что похожа эта игра? Так вот, в** Streets of Sim City **собраны лучшие элементы таких популярных игр, как** Carmageddon, Interstate '76, Zone Raiders **и других, не менее известных и интересных. Вам предлагается огромный выбор автомобилей разного типа: американские Hot-Rod'ы, спортивные автомобили и даже грузовики. На заработанные в заездах деньги вы сможете чинить свое авто, закупать новейшее оружие, броню, колеса на шипованной резине, ставить мощнейшие двигатели с турбонаддувом, а также, по сравнительно дешевой цене, приобретать новые автомобили.

В** Streets of Sim City **есть возможность, не покупая, выбрать себе любой автомобиль, при желании перекрасить его и, навешав на него множество приспособлений, со спокойной душой колесить по той или иной трассе, выбор которых очень велик (опция Player's choice).

Кроме того, в игре предоставляются широкие возможности для сетевой игры, что, учитывая ее специфику, делает игру более интересной – всегда приятнее погоняться за реальным партнером и от души пострелять в него.

Сразу нужно сказать, что игра не так проста, и освоить ее за пару дней вам не удастся (если вы, конечно, не профи в играх такого рода), обилие уровней также не даст соскучится.

Что больше всего расстраивает при покупке этой игры – высокие требования к компьютеру. И конечно, для полного кайфа, вам обязательно понадобится 3Dfx-акселератор.

Главное меню

NEW GAME – начать новую игру;
LOAD GAME – загрузить любую из ранее сохраненных игр;
PLAYER CHOICE – выбор игрока. Вам дается уникальная возможность выбрать любую трассу из списка и бесплатно покататься по ней на любом автомобиле;
NETWORK – опции сетевой игры:
Join Game – присоединиться к игре, используя следующее соединение:
IPX Connection for DirectPlay – игра по локальной сети;
Internet Connection for DirectPlay – игра через Интернет;
Modem Connection for DirectPlay – игра по модему;
Serial Connection for DirectPlay – игра по нуль-модемному кабелю;
New game – начать сетевую игру (вы являетесь сервером для других компьютеров);
CAR FACTORY – фабрика автомобилей. Здесь вы можете не только укомплектовать автомобиль, но и создать свою собственную модификацию авто (если денег хватит) и сохранить ее в списке автомобилей.

Возврат в главное меню осуществляется нажатием кнопки BACK.



Новая игра

Сначала вам предложат ввести свое имя, и будет создан save-файл, который вы всегда сможете загрузить, чтобы продолжить свою игру.

После этого вы попадете в меню эпизодов, где должны будете выбрать один из пяти эпизодов и любой из уровней внутри эпизода. В некоторых эпизодах вам придется проходить уровни по очереди, иначе они не загрузятся.

Если вы хотите что-то изменить, то пользуйтесь клавишами-стрелками на правой стороне экрана.

Если вы сделали свой выбор, нажмите кнопку-квадрат на правой стороне экрана, и вы попадете в меню выбора автомобиля и аксессуаров:

Car lot – выбрать автомобиль;
Tires – шины;
Engine – двигатель;
Weapons – оружие;
Mods – защитные средства и аксессуары.

Кнопки среднего окна:

Гаечный ключ – ремонт автомобиля;
Колонка – заправка бензином;
Ракета – покупка боеприпасов.

Помните, что вы модете не только покупать (buy), но и продавать (sell) автомобили, колеса, запчасти и т. д. Все услуги тоже являются платными, прямо как в реальной жизни. Заработал – получил. Если вы согласны с каким-либо действием, то нажимайте кнопку DONE.

Меню опций

Меню опций появляется только после того, как вы начали гонку. Чтобы попасть в него, вы должны нажать ESC. Здесь вам представляются следующие возможности:

Graphics – отрегулировать разрешение экрана и установить степень детализации изображения;
Sound – установить уровень музыки и звуковых эффектов;
Controls – посмотреть (и при желании изменить) значения клавиш;
Leave City – прекратить игру и вернуться в главное меню;
Continue – продолжить игру.

Клавиши

Выбор пунктов меню осуществляется мышью, управление производится с клавиатуры.

Движения

↑ – газ;
↓ – тормоз;
← – поворот налево;
→ – поворот направо;
Tab – переключить движение вперед/назад;
Ctrl + ↑ – двигаться прямо;
Shift + ↑ – резкое ускорение;
Shift + ↓ – резкое торможение.

Функциональные клавиши

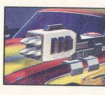
F1 – помощь;
F3 – показать статистику выполнения задания;
F4 – включить/выключить приборную доску;
F5 – изменить ракурс изображения на карте города;
F10 – саморазрушение.

Прочие клавиши

Пробел – огонь из текущего оружия;
W – выбор оружия;
L – соединить/разъединить части разборного оружия;
C – изменить вид камеры;
M – включить/выключить зеркало заднего вида;
Y – включить экран переговоров с другими игроками;
Shift + T – обозначить ближайший автомобиль как мишень;
= / - – увеличить/уменьшить изображение на карте города;
Ctrl + K – приблизить линию горизонта;
Ctrl + L – отдалить линию горизонта;
Ctrl + D – переключить день/ночь;
Ctrl + O – детализация объектов;
Ctrl + G – детализация фона;
Ctrl + Q – высокое/низкое разрешение экрана;
Ctrl + S – включить/выключить небо;
Ctrl + I – показать значение всех клавиш;
Ctrl + Alt + R – переключить приоритет задания;
Alt + Enter – полноэкранный режим.

Оружие и аксессуары

Оружие



1. ***MACHINE GUN***

Очень скорострельный пулемёт калибра 50 мм. Он не такой мощный, как ракетная установка, но при умелом использовании может привести в ужас ваших врагов. Цена: 4.000 долл.



2. ***MISSILE LAUNCHER***

Если у вас есть четыре таких ракетных установки, то достаточно одного залпа, чтобы нанести врагу серьезный урон. Если меньше, то вы можете выпускать ракеты по одной сразу в кучу врагов, и уж будьте уверены: кого-нибудь вы достанете. Можно сказать, что это самое мощное оружие в игре. Цена: 6.000 долл.



3. ***SMOKE SCREEN***

Если вы в силу каких-то причин не очень любите разбираться с врагами, то лучшим выходом будет напустить дыма и укатить восвояси. Но, к сожалению, никакой дым не укроет вас от вражеских снарядов. Цена: 200 долл.



4. ***MINE DROPPER***

Если у вас имеется два-три таких устройства для разбрасывания мин, можете быть уверены – любого, кто попытается сесть вам на хвост, ждет участь воздушного шарика, попавшего в логово ёжиков. Цена: 300 долл.



5. ***OIL SLICK***

Выливаете баночку с маслом на дорогу и в зеркало заднего вида наблюдаете забавную картину (увидите, когда сами попробуете). Иногда может помочь, если боеприпасы на исходе, да и броня горит красным огнем. Цена: 300 долл.

Аксессуары для машин

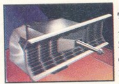
ARMOR LEVEL 1 или LEVEL 2

Первый уровень защиты стоит 200 долл., второй – 2.000 долл. Если первый уровень даёт только начальную защиту, то второй уже оберегает все составляющие вашего авто. Так что выбирайте сами: или деньги, или ...



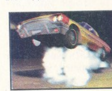
A. *AIRFOIL*

Эта вещь стоит таких денег: с её помощью вы можете перелетать (!) через препятствия, например, воду или горы, а также ловко уходить от вражеских снарядов. К тому же, иногда очень приятно наблюдать с высоты птичьего полета за возней ваших соперников, ну, а если надоело наблюдать, так запустите к ним пару-другую ракет. Цена: 25.000 долл.



T. (для переключения целей) *MILITARY RADAR*

Этот радар дает вам полную информацию о противнике – его имя, количество повреждений и месторасположение. В принципе, вещь нужная, так что советую её приобрести. Цена: 1.000 долл.



H. *HOPPER*

Эта штука позволяет вам очень быстро подниматься в воздух на две секунды, как бы совершать прыжок. Цена: 20.000 долл.



S. *SHIELDS*

Думаю, вы ничего не имеете против того, чтобы вокруг вашей машины появилось энергетическое поле, которое будет оберегать вас некоторое время. По-моему, это просто классно! Вещь незаменимая, если вы любитель уличных единоборств. Кстати, работает щит от батарей, которые имеют свойство разряжаться. Цена: 15.000 долл.



RADAR DETECTOR

Что-то вроде антирадара – обнаруживает на карте копов.

Цена: 300 долл.

Прохождение

Как уже было сказано раньше, в игре, существует огромный выбор уровней (трасс), внутри эпизодов разного типа.

Первый эпизод – The Streets Of Sim City

Сразу надо отметить, что этот эпизод собрал в себе элементы всех уровней из других эпизодов, поэтому на его описании мы остановимся более подробно, а вот остальные эпизоды будут описаны кратко – только общая концепция.

Первый уровень – Apocalypse

В полуразрушенном городе вы должны выполнять роль курьера – развозить странные ящички.

На первый раз вам достанется маленький автомобиль без оружия. Хорошо хоть, что в начале вам дается 5.000 долларов. Лучше всего приобретите пулемет и устройство для сброса мин, но если вам не очень нравится роль «потрошителя», то лучше купить smoke screen. Да, и не забудьте купить на все оставшиеся деньги хоть сколько-нибудь боеприпасов.

Ну, вроде бы укомплектовались, можно начинать.

Ваша цель: заработать 3.500 долларов, развозя ящички по всему городу. Посылки обозначены зелеными точками на радаре. Причем сначала вы должны найти их (можно сразу все), а уж только потом развозить. Места, куда вы должны их доставить, появятся на карте (в виде посылок). Когда вы подъедете к нужному месту, увидите человека, размахивающего вам рукой. Все что от вас требуется – это подъехать к нему. Таким образом, вы получите деньги. Только не забывайте, что развозить посылки нужно как можно быстрее. А еще вам все время будут мешать надоедливые вражеские автомобили. Они вооружены намного лучше, чем ваш. Так что лучшая тактика – быстренько проскальзывать мимо них, попутно оставляя за собой облака дыма (если вы приобрели дымовыпускатель). Самое неприятное то, что на прохождение уровня вам отводится определённое время. Так что не стоит терять драгоценные минуты, стараясь победить врагов. Если вас взорвут или собьют поездом (такое тоже возможно), то все оружие, которое вы купили или нашли на уровне, пропадет. На дороге вам могут встретиться люди, которые почему-то не очень хотят с вами общаться. Задавить их (разумеется, из самых лучших побуждений) не удастся, так что не теряйте время...

Второй уровень – Continuous Fire

Здесь действует лозунг «убей их всех».

Сразу дается много денег: 50.000 долларов. На них я советую приобрести новую машину – большой фургон. Такая машина способна нести на себе че-

Шины



Standard tires – дешево и сердито. Установлены на всех автомобилях.
Цена: 240 долл.



Offroad tires – шины для внедорожников. Хороши для езды по пересеченной местности. Цена: 320 долл.



Solid tires – тяжелые, неуклюжие колеса, но зато прочные и долговечные. Приспособлены к сырости и высоким температурам.
Цена: 440 долл.

Racing slicks – шины для гоночных автомобилей. Отличное сцепление с дорогой. Слушаются малейшего поворота руля.
Цена: 800 долл.



Spike tires – эта шипованная резина поможет вам проехать по маслу и по пересеченной местности.
Цена: 400 долл.

Двигатель

Как было сказано во вступлении, вы можете выбрать для своего автомобиля двигатель (один из трех соответствующей модификации). Всего представлено пять различных модификаций двигателей для различных типов автомобилей (для гоночных – свои, для грузовиков – свои и т. д.). Поскольку информация о двигателях представлена в очень сжатом виде, разобраться в них сможет, наверное, только специалист по автомобилям, поэтому я не стал подробно останавливаться на этом вопросе, предоставив вам массу возможностей для экспериментов над своей машиной.

тыре ракетные установки и четыре пулемета, так что вам никто не будет страшен. На уровне от вас требуется уничтожать врагов, набирая тем самым очки, пока вас счет не составит 50.000 долларов.

Сразу предупреждаю – это уровень для настоящих профессионалов, и если вы только начали свой путь по улицам Sim City, то вам лучше пока сюда не соваться.

Третий уровень – Death At The Mall

К сожалению, в начале вам предложат не очень мощную машину, да и денег всего 10.000 долларов. Советую купить пулемет и ракетную установку, но на патроны у вас денег не останется, так что оружие придется собирать на уровне (к счастью, его там предостаточно).

На этом уровне вы должны заработать 10.000 долларов и убить 16 так называемых охотников. За каждого убитого



охотника вам будут давать денежное вознаграждение. И не переживайте, если вас под конец все-таки взорвут: все заработанные деньги останутся при вас. Так что насобирайте на уровне побольше оружия, и в бой!

Четвёртый уровень – Drug House Raid

Вам будет дана не очень «крутая» машина и 500 долларов впридачу.

На них вы сможете купить устройство для разбрасывания мин и генератор дыма. На боеприпасы денег не хватит. Но не беспокойтесь, оружия на уровне достаточно.

Самое главное, всегда следите за шинами. Если они совсем износятся, ваша скорость упадет, а ведь время-то ограничено.

Сначала вы должны проехать по местам, которые на карте будут обозначены флажками. Затем надо взять оружие





в аэропорту. Оно тоже будет обозначено на карте флажком. И уже после всей этой волокиты вам надо найти и уничтожить дом с наркотиками и все большие грузовики.

Пятый уровень – Forever War

На этом уровне вы получите сразу две машины. Причем одна из них очень «крутая».

Ваша цель – подняться на десять уровней, зарабатывая деньги. Деньги можно получить двумя способами:

1) уничтожать все встречающиеся на пути машины;
2) собирать на уровне красные ящички с деньгами (на карте они обозначены зелеными точками).

Шестой уровень – In The Name Of Glory

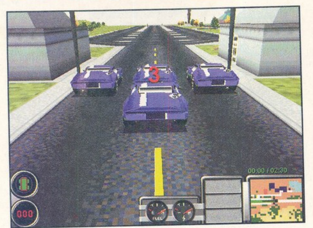
Сразу даются две машины и достаточное количество денег.



Задание соответствующее – вы должны уничтожить двух боссов на уровне. Причем раньше, чем они взорвут свои бомбы. Охранять их будут 40 охотников и 16 наемников.

Седьмой уровень – Mountain Mayhem

Группа террористов-фанатиков захватила грузовики с очень мощными бомбами. Ваша задача – предотвратить несчастье которое, может случиться. Надо уничтожить все грузовики с бомбами(!), а затем сравнять с землёй базу террористов. На выданные вам в начале уровня деньги вы не сможете хорошо укомплектовать свою машину вооружением. Но на улицах Sim City вы найдёте много разного оружия и боеприпасов.



Восьмой уровень — No More Mister Nice Guy

На этот раз вам отведена роль развозчика бомб. Вы получаете две машины. Попав на уровень, вы сразу увидите красный ящичек — первая бомба. Вы должны отвезти ящичек на место, указанное на карте. На уровне с каждым новым взрывом появляются полицейские машины. Помните об этом.

Второй эпизод — Zippy Courier Service

На этот раз вам отводится роль курьера, который всем мешает своей бурной деятельностью. Все уровни этого эпизода связаны с развозом вещей по городу. При этом вам придется соблюдать правила дорожного движения, например, ограничение скорости, и постараться сильно не ссорится с другими курьерами.

Третий эпизод — Galand's Watch

На уровнях этого эпизода вам предстоит кататься по улицам города, выполняя всевозможные задания: от развоза грузов до уничтожения объектов (в основном вам придется бороться с «плохими парнями», терроризирующими город). Если вы новичок, то не стоит торопиться проходить этот эпизод.

Четвёртый эпизод — Granny's Wild Ride

На этих уровнях вам предстоит развозить грузы за деньги в определенные места. Во время ваших похождений вам будут мешать полицейские и прочие негодяи. Соблюдайте правила дорожного движения и одним врагом у вас, возможно, станет меньше.

Пятый эпизод — Race For Your Life

Это самые настоящие гонки на время и на выживание. Вы гоняете на скоростной машине по трассе, заодно подстреливая в соперников, например, из пулемёта или ракетной установки. Но самое главное — не забывать о времени, за которое вы должны пройти трассу. Чтобы вы знали, что вас ожидает на каждом из уровней, мы кратко остановимся на них:

Первый уровень — Qualifier

Вы должны будете проехать два круга, стараясь уложиться во времени и не нарушать правила дорожного движения, потому что на дороге вас поджидают полицейские на быстрых, хорошо вооруженных автомобилях.

Второй уровень — Country drive

Вам предстоит проехать четыре круга средней сложности на очень высокой скорости, поэтому можно сказать, что эта гонка для опытных игроков.

Третий уровень — Overland Course

Это короткая трасса, проложенная в очень гористой и лесистой местности, что весьма затрудняет проезд по ней. Ваша цель — добраться до финишной прямой.

Четвертый уровень — No Brakes!

Машин на этой трассе не сосчитать, все они страшно мешают при старте. Трасса потребует от вас не только водительского мастерства, но и терпения и выносливости, чтобы откатать в хорошем темпе четыре круга.

Пятый уровень — Public Nuisance

Эта гонка, включающая в себя два круга, либо принесет вам победу, либо заставит раскошелиться на билеты.

Шестой уровень — Slippery Slide

Два круга, но такие сложные, что вы не раз свалитесь в канаву и «поцелуете» ствол дерева, прежде чем доберетесь до финишной прямой.

Седьмой уровень — Grand Annual

Обычная гонка средней сложности, состоящая из четырех кругов.

Восьмой уровень — Open Season

С самого начала вы получаете хороший автомобиль с мощным двигателем. Вдыхая аромат высокооктанового бензина и вооружившись до зубов, вы едете вперед, стреляя во всех встречных-поперечных.

Девятый уровень — Leave No Witnesses

Имейте терпение, вам всего-то нужно проехать четыре круга.





Десятый уровень – Beat The Clock

Все, о чем вы должны помнить на этой трассе – время. Уложиться в него практически невозможно. Вам придется немало потрудиться, чтобы выиграть этот заезд, состоящий из двух кругов.

Советы по прохождению

Если вы не профессионал в играх такого типа, вам не помешает прочитать пару советов к игре.

Начнем с того, что вы видите из кабины машины. Прямо перед вами – индикаторы скорости. Слева показаны повреждения, которые вам нанесли: если картинка зелёная, то все в порядке, если нет – вам лучше заехать на заправку. Справа карта радара.

Заправки обозначены на карте розовыми точками. Чтобы заехать в мастерскую, расположенную при заправке, вам надо просто полностью остановиться под воротами этой мастерской. Но не думайте, что вас починят просто так. Ремонт стоит денег.

Если вы горите и броня уже не та, что была вначале, не забывайте: на уровне есть полезные вещи для вашего автомобиля. Серая пластинка немного подкрепит вашу броню, а гаечный ключ полностью восстановит ваши колёса.

Во время игры постоянно следите за радаром. А то вдруг попадете в кучу врагов, а они ведь шутить не любят...

Старайтесь ездить по дорогам, поскольку на бездорожье шины очень изнашиваются очень быстро . Да, по воде ездить вообще нельзя. Иначе смерть...

Не очень-то увлекайтесь ездой по рельсам: там иногда ходят поезда.

Во время гонки никогда не забывайте про время, оно почему-то очень быстро заканчивается.

Старайтесь нападать на врагов тогда, когда они едут кучей, – так не надо прицеливаться. Если у вас кончились боеприпасы для лобовой атаки, но есть мины, постарайтесь сделать так, чтобы у вас на хвосте висело побольше вражеских автомобилей.

Во время гонки не очень увлекайтесь сражениями, особенно, если надо что-то развозить.

Every day... Каждый день регулярно включайте компьютер и играйте в **Streets of Sim City**, повышая свой опыт и получая удовольствие от прекрасно прорисованных ландшафтов и разукрашенных автомобилей, и вскоре вы не будете называть себя новичком.

Евгений Кондюрин



НОВОСТИ

В данный момент компания *«1С»* решает вопрос о покупке и локализации для России западной многопользовательской игры **Legal Crime** производства компании *Byte Enchanters*. Эта стратегическая онлайновая игра представляет достаточно большой интерес именно для России, так как там играющему предстоит стать настоящим преступным авторитетом. В виртуальном городе вам предстоит взять в свои руки все, что связано с теневой стороной бизнеса – ваши ребята, вооруженные бейсбольными битами или чем-нибудь похуже, будут громить мелкие бары и магазины, вы будете ставить «под крышу» бары и казино, платить «левую» зарплату коррумпированным государственным чиновникам и милиции и пр.

Как сообщил нам представитель компании *«1С»* Юрий Мирошников, с этим проектом пока «связано много проблем, и поэтому окончательно еще ничего пока не решено». Однако предварительные переговоры уже проведены, и один из московских провайдеров уже согласился разместить игру на своем сервере и продумать систему регистрации и оплаты за время, проведенное в игре.

***

Герой серии эротических квестов компании *Sierra*, Ларри Лаффер, скоро опять окажется в центре внимания. Правда, на этот раз будет выпущено не очередное его приключение, а лишь набор несложных азартных и динамичных игр, выполненных по мотивам уже вышедших шести игр серии. Сыграть за Ларри можно будет не только в одиночестве на домашнем компьютере, но и в многопользовательской службе *WON* компании *Sierra*.

***

Компания *Sierra* сообщила о том, что 3 февраля выпустит «техническую» демоверсию игры **Earthsiege 3**. Эта версия будет рассчитана только на многопользовательский режим игры и, по заявлениям компании, будет давать лишь приблизительное впечатление от окончательного продукта и его 3D engine.

Из других новостей *Sierra* стоит заметить, что игра **CyberStorm 2**, смесь пошаговой стратегии и стратегии в реальном времени, сейчас находится в фазе бета-тестирования. Появиться игра должна к началу апреля.

***

Прошел месяц со дня начала продаж игры **Quake II** компании *id Software*. О дополнительном диске к хиту говорили еще до его появления, но теперь достоянием общественности стала официальная информация.

Дополнение получит название **Reckoning**, появление его назначено на март, а разработку проведет компания *Xatrix Entertainment* (та же группа, что делала игру **Redneck Rampage**), издателем продукта станет *iD Software*, а дистрибьютором – *Activision*.

Тод Холленшед (Todd Hollenshead), CEO компании *iD Software*, о дополнительном диске сказал следующее: «Мы рады работать над дополнительным диском с компанией *Xatrix*... Нас действительно потрясает работа, проделанная ими при разработке **Redneck Rampage**».

На дополнительном диске будет три эпизода. Уже знакомый играющему спецназовец должен будет ликвидировать секретную базу на Луне и город инопланетян. Окружение будет самое разнообразное: индустриальные районы, водные каналы, горные каньоны, космические корабли. А когда игра будет закончена, появится возможность играть на специальном уровне deathmatch игры с поддержкой до 32 игроков.

Будет добавлено новое оружие – particle gun. Это плазменное ружье, которое стреляет мощным энергетическим зарядом типа сетки, которая сжимает свою жертву. Появятся и новые крайне опасные монстры-инопланетяне.

***

Компания *EA Sports* официально анонсировала очередной бейсбольный имитатор **Triple Play '99**. Выход игры предварительно назначен на весну 1998 года. В новой игре появится поддержка акселераторов трехмерной графики, а также новый режим игры «только нападение». Кроме этого, как и прежде, будут списки и эмблемы команд, многопользовательская сетевая поддержка (в том числе и для Интернет). Более подробную информацию можно найти на сайте компании (http:// www. Easports. Com).

Информационное агентство «Galaxy Press»

VIRTUAL POOL 2



Разработчик	Celeris и VR Sports
Издатель	Interplay
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	симулятор игры в бильярд.
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 75 (рекомендуется Pentium100).
Оперативная память – 8 Мб (рекомендуется 16Мб).
Видеоплата – 1 Мб PCI (рекомендуется 3Dfx-акселератор).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекомендуется восьмискоростной и выше).
Необходимо 11 Мб свободного места на жестком диске.

Еще лет десять назад бильярд в России был доступен только избранным. Сейчас ситуация изменилась: в бильярд могут играть все желающие. Бильярдные столы стоят не только в барах и ресторанах, их можно увидеть и в местном кинотеатре. Игра полюбилась и детям, и взрослым. Играют и женщины, и мужчины. В связи с эти, можно ожидать также повышенного интереса к компьютерным симуляторам этой игры.

Для начала обратимся к истории компьютерных бильярдных игр. Некоторые любители компьютерного бильярда, может быть, помнят такую игру, как Arcade Pool, *выпущенную в 1992 году, которая стала как бы основоположницей игр данного жанра. Увы, у нее был один существенный минус – полное отсутствие реальности происходящего на экране.*

В том же году была выпущена «объемная» бильярдная игра под названием 3D Pool, *но она не привлекла особого внимания игроков, так как была с EGA-графикой.*

Чуть позже, в 1993 году, была выпущена еще одна бильярдная игра под названием Virtual Pool. *Там уже присутствовала какая-то реалистичность, но все портило скудное количество цветов – 16, которое придавало унылость изображенному на экране.*

В 1995 году вышла игра Champion Pool, *которая была с неплохой SVGA-графикой, но с очень неудобным интерфейсом, отбивающим всякую охоту играть в нее.*

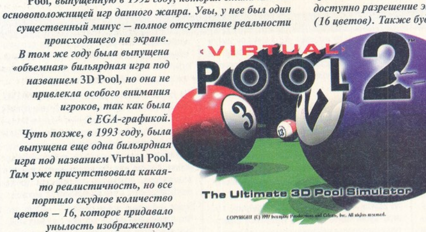
Возможно, я не упомянул некоторые другие бильярдные игры, так как обратил свое внимание только на те игры, которые были в списках хит-парадов.

Итак, четыре года спустя после Virtual Pool *последовала вторая его часть –* Virtual Pool 2, *о которой и пойдет рассказ далее.*

Конечно, прочитав предисловие, вы зададите вопрос: «А чем же это Virtual Pool 2 *лучше остальных игр?» Основным его отличием от предыдущих симуляторов является полная реальность действия, происходящего на бильярдном столе. В* Virtual Pool 2 *вы можете проделывать немыслимые приемы с шарам: подкрутки, выбивание шара за пределы бильярдного стола, а также другие приемы, на которые у вас хватит фантазии. Вы можете самостоятельно установить размеры лунок и срезов, скорость движения шара по столу и прочие настройки бильярдного стола.*

Помимо всего этого, в Virtual Pool 2 *удобный интерфейс, привычный пользователям Windows 95.*

А что еще немаловажно для приятного времяпрепровождения за компьютером – это хорошая графика и высокое качество изображения. Графика в Virtual Pool 2 *в большей степени зависит от видеоплаты. Если у вас установлена дешевая видеоплата, даже без простого 3D-ускорителя и с 1 Мб видеопамяти, вам будет доступно разрешение экрана 640x480 (16 цветов) и 800x600 (16 цветов). Также будут доступны 16 миллионов цветов. При этом игра, конечно, будет выглядеть очень неплохо, но как-то «квадратно». Но если у вас хорошая видеоплата и 3Dfx-ускоритель, то вам покажется, что находитесь в баре, где стоит настоящий бильярдный стол. Но вообще-то, на мой взгляд, игра и без 3Dfx не менее увлекательна и приятна.*



Если вам будет скучно играть в одиночестве, вы сможете поиграть либо с компьютерными соперниками, либо со своим другом (на одном компьютере, по модему или при помощи соединительного кабеля), а также по локальной сети и через Интернет.

За обзором бильярдного стола и того, что происходит на нем, следит специальная камера. Игра автоматически записывает статистику и рейтинг игрока независимо от того, человек это или компьютер.

В Virtual Pool 2 *полдиска занимают видеоролики, которые содержат массу всяческой информации про бильярд от чемпионов мира по этому виду спорта. Например, стратегии некоторых бильярдных игр, правила, профессиональные приемы и секреты бильярда, основы ударов в бильярде и многое другое. Но все эти рассказы ведутся на английском языке, поэтому нужно очень хорошо его знать, чтобы понять быструю разговорную речь.*

Что касается звуковых эффектов, то они выполнены превосходно, поскольку эти звуки были качественно записаны с настоящей игры, оцифрованы и вставлены в игру.

Главное меню

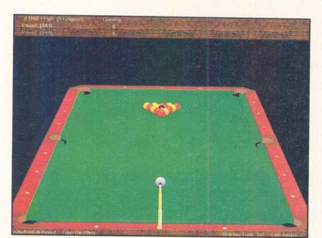
Перед началом игры вам предложат ввести свое имя. Затем, когда игра загрузится полностью, нажмите `Esc` или `Alt`, и вы попадете в главное меню игры, выполненное в стиле меню стандартных программ для Windows 95, что очень удобно для игроков, привыкших работать с Windows.

Главное меню состоит из шести основных пунктов, имеющих массу вложенных подпунктов и опций.

FILE – основные установки по игре.

NEW GAME – начать новую игру. Выбрав этот пункт меню, вы попадете в окно game setup:

Play – в каком варианте играть. Вам предоставлено на выбор шесть вариантов:



another player – играть с другим игроком на одном компьютере;

remote player – играть с другим игроком по локальной сети, модему, соединительному кабелю, через Интернет (по протоколу TCP/IP);

computer player – использовать в качестве соперника компьютерного игрока;

trick/setup shot – режим тренировки – играете только вы один;

practice by myself – играть самому с собой (что-то вроде режима тренировки);

shark skins – играть одному подряд три игры: «Три Шара» (Three Ball), затем «Шесть Шаров» (Six Ball) и «Девять Шаров» (Nine Ball);

Game – в какой вариант бильярда играть. На выбор даются двенадцать вариантов игр:

Nine Ball – «Девять Шаров». В данном варианте вам надо забить по очереди девять шаров (смотри подробности игры в варианте «Три Шара»);

Straight Pool – бильярд «По прямой». Очень простой вариант игры в бильярд. На столе пятнадцать шаров. Нужно забить все эти шары. Установите в начале матча число игр, которые хотите сыграть и количество очков, которое нужно набрать. Каждый удар (будь он точный или нет), каждый фул, каждая игра – все учитывается и записывается вверху экрана. Затем, после всех игр, подсчитываются очки. Если число очков превышает ранее обговоренное количество, то вы проиграли, если нет – выиграли. Правила стандартные – если вы не попадете по какому-нибудь шару, то вас накажут фулом;

Rotation – бильярд «Вращение». Правила игры следующие: на столе пятнадцать шаров. Все они пронумерованы и имеют очки (шар номер один – одно очко, шар номер два – два очка и т. д.). Играют вдвоем до тех пор, пока один из игроков не наберет свыше 60 очков. Шары забиваются в порядке возрастания их номеров: сначала первый, потом второй и т. д. (до пятнадцати). Общая сумма шаров на столе составляет 120 очков. Вы получите фул, если будете бить по шару не того номера, который вам нужен (этот номер можно посмотреть в левом верхнем углу игрового экрана). Если вы ударили по нужному шару, но не забили его, а забили другой, то вас не накажут, а наоборот, прибавят очков, и вы сможете продолжить игру;

Three Ball – «Три Шара». Этот вариант игры очень прост. Можно сказать, что все игры, в названии которых встречается число, базируются на этой игре. Вам нужно по очереди забить три шара. Сначала идет номер первый (желтый цвет), затем номер второй (синий цвет), и, наконец, номер третий (красный цвет). Если вы будете бить по шарам не того номера, который вам нужен, вы получите фул. Если вы посмотрите на картинку, то увидите черную полосу, которая проходит ближе к одному из краев бильярдного стола. Это полоса разделяет стол на две части. Вот

Краткий словарь начинающего бильярдиста

Бильярдный стол (Billiard Table) – стол прямоугольной формы определенных размеров с бортами по краям, специально сделанный для игры в бильярд. По углам и в центре длинных сторон стола есть отверстия (лузы). Сам стол покрыт специальной тканью – сукном.

Шар (Ball) – круглый предмет для игры в бильярд. Игра идет с количеством шаров на столе не менее двух.

Кий (Cue) – изящная длинная палка, сильно зауженная на конце. Кием бьют по шару.

Луза (Pocket) – отверстие сбоку стола, куда должен (в идеале) попасть шар после того, как по нему ударят кием.

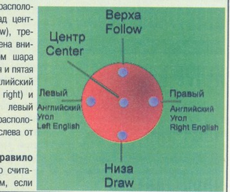
Борт (Rail) – это прочно прибитые по периметру бильярдного стола перила прямоугольной формы.

Сукно – специальная ткань, которой покрыт бильярдный стол. Обычно бывает зеленого, синего, красного, светло-коричневого, но очень редко можно увидеть и желтого цвета.

Фул (Fool) – наказание за какие-то неправильные действия в процессе игры. Решения о том, за какие действия будет назначаться фул, устанавливаются в начале каждой игры и везде они разные.

Брейкшот (Breakshot) – специальный удар, который выбрасывает шар за пределы бильярдного стола.

Точка удара (по шару). Вы можете ударить кием в одну из пяти точек, которые условно можно нарисовать на половинке шара. Первая точка – удар по центру (center-ball), вторая – расположена вверху, над центром шара (follow), третья – расположена внизу, под центром шара (draw), четвертая и пятая называются английский правый (English right) и английский левый (English left) и расположены справа и слева от центра шара.



Основное правило бильярда. Удар считается правильным, если кий ударит по шару; этот шар коснется борта (1); шар, по которому попал шар, ударенный кием, также коснется борта (2) и попадет в лузу (3). Если не соблюдено ни одно из этих условий, назначается фул. Игра «Восемь Шаров» (вариант «Американский Бар») не требует неукоснительного соблюдения этих правил. Наказание за фул варьируется в зависимости от игры. В некоторых играх игроку дается «шар в руку». В других отнимаются очки или шары из текущего счета. Ход переходит к другому игроку, когда назначается фул или неправильно забит шар. Более подробную информацию о правилах вы сможете узнать в разделе «Главное меню».

«Шар в руке». Игрок, получивший «шар в руку», может положить его где-либо на столе или (в зависимости от игровой ситуации) где-нибудь за главной линией.

Брейк (Break) – первый удар, которым разбивают шары.

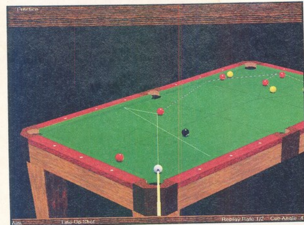
Бласт (Blast) – очень быстрый удар.

Дайамонды (Diamonds) – маркеры, помогающие прицелиться для точного удара, например при игре «Банк». Маркеры и лузы разделяют длинную часть стола на восемь равных частей, а короткую часть стола – на четыре равные части.

Главная линия (Head String) – воображаемая линия между двумя центральными даймондами в начале стола. Вы разбиваете шары, находясь за этой линией.

Кухня (Kitchen) – часть стола, находящаяся за главной линией.

VIRTUAL POOL 2



именно та часть стола, которая уже и есть место, где вы сможете передвигать свой белый шар;

Six Ball – «Шесть Шаров». То же самое, что и «Три Шара», только вам нужно будет забить по очереди шесть шаров;

Ten Ball – «Десять Шаров». На этот раз нужно забить по очереди десять шаров;

Eight Ball (APA) – «Восемь Шаров» по правилам Американской Ассоциации Игроков Бильярда (American Pool Players Association Rules);

Eight Ball (BCA) – «Восемь Шаров» по правилам Бильярдного Конгресса Америки (Billiard Congress of America Rules);

Eight Ball (English Pub) – «Восемь Шаров» (версия «Английский Кабак»). Вам дается три типа шаров: семь красных (без цифр), семь желтых (без цифр), один черный (цифра восемь). В начале игры вы должны разыграть, кто каким цветом шаров будет играть (тот, кто первый забьет хотя бы один шар красного или желтого цвета, будет играть этим цветом). Один игрок играет одним цветом, другой – другим. Цель: первым забить все свои семь шаров, а после добить и черный шар (номер восемь). Вы не имеете права бить по шарам противника, иначе получите фул. Вы также не имеете права бить по черному шару до тех пор, пока вы не забили все свои шары. Если вы случайно забили черный шар до того, как вы забили все свои шары, то матч заканчивается, причем не в вашу пользу. Место, с которого вы можете бить и по которому вы сможете перемещать шар, похоже по форме на букву D;

Eight Ball (American Bar) – «Восемь Шаров» (версия «Американский Бар»). Отличие от версии «Английский Кабак» заключается в том, что вид шаров изменен. Шары также трех типов: семь шаров с белым простым кружком (с первого по седьмой номер), семь шаров с белым кружком, обведенным черным контуром (с девятого по пятнадцатый номер), черный шар (восьмой номер). Шары окрашены по принципу соответствия: первый и девятый желтого цвета, второй и десятый синего и т. д.;

Bank Pool – бильярд «Банк». Банком в данной игре называют борта бильярдного стола. Все шары забиваются «с отбортовочкой». Вам дается пятнадцать шаров, играют двое, нужно забить не менее восьми шаров (кто первый забьет восемь шаров – тот выиграл). Шары забиваются в любой последовательности и не несут на себе никаких очков. Вас накажут фулом, если вы забьете какой-нибудь шар без «отбортовки». Если вы забиваете два или более шаров, притом один с использованием «отбортовки», а другой нет, то вы наказываетесь передачей хода другому игроку, а забитые вами два или более шаров выставляются обратно на стол;

One Pocket – бильярд «В одну лузу». В начале игры вам предложат выбрать одну из шести луз, в которую вы сможете забивать шары. Всего на бильярдном столе пятнадцать шаров. Выигрывает тот, кто первым забьет восемь шаров (в любой последовательности) в выбранную ранее лузу. Вас накажут фулом, если вы забьете шар не в ту лузу. Помимо фула, эти шары не засчитаются, их выставят обратно на бильярдный стол, и ход перейдет к другому игроку;

Goals – изменение цели игры. Здесь можно менять два параметра:

- games per match – количество игр за один матч;
- straight pool point – количество очков, свыше которых нельзя набрать в варианте игры Straight Pool;

Table – тип бильярдного стола:

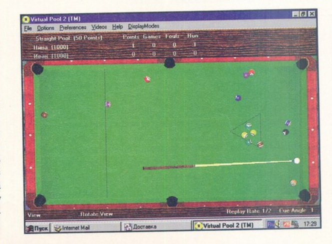
- amateur – любительский стол;
- pro – профессиональный стол;
- champ – чемпионский стол.

Кроме того, вы можете вручную настроить следующие параметры бильярдного стола:

- table speed – изменить скорость движения шара по столу;
- pocket size – изменить размеры луз;
- rail speed – изменить скорость шара после того, как он ударится об борт стола;
- cushion cut – изменение угла среза краев бортов бильярдного стола.

Tournament Setup – установки для турнира. Вы можете разыграть турнир против компьютерных оппонентов. Если вы проиграете хотя бы одну игру, вы перестаете участвовать в турнире. Каждый ваш выигрыш переводит вас на следующий раунд. Выиграв последний матч, вы становитесь чемпионом турнира. Для того чтобы начать турнир, вам сначала нужно выбрать игру, в которую вы будете играть, затем заполнить следующие пункты турнирного меню:

- number of players – количество игроков, принимающих участие в турнире (4, 8, 16);
- opponent strength – игра оппонентов (easy – слабая, medium – средняя, hard – сильная);
- tournament type – тип турнира (local bar – местный бар, local pool hall – местный бильярдный зал, regional championship – региональный чемпио-



нат, world championship – международный чемпионат);

match length – продолжительность матча (указать количество игр в матче, которые вы должны сыграть с каждым из оппонентов, или количество очков для игры «По прямой»);

table setup – выбрать тип бильярдного стола;

player statistics – статистика игрока. Здесь вы можете выбрать игрока (это может быть как человек, так и компьютер), по которому вы бы хотели получить статистическую информацию по игре;

video statistics – статистическая информация по видео (разрешение экрана, количество цветов и т. п.);

demo – в этом режиме два компьютерных игрока разыграют перед вами игру «Девять Шаров». Если вам надоест смотреть на них, нажмите на любую клавишу, и вы выйдете из этого режима.

return to game (`Esc`) – вернуться в игру;

exit – выход в Windows 95.

OPTIONS – игровые опции.

quit match (`Ctrl + Q`)

– закончить текущую игру;

change turn (`Ctrl + T`)

– передать ход другому игроку;

kibitz (`Ctrl + K`)

– показать траекторию предполагаемого удара. Эта опция доступна только в режимах another player и practice by myself;

call shot (`Ctrl + C`)

– открывается диалоговое окно, в котором игрок может выбрать шар и лузу. Эта опция действует только для игр «Восемь Шаров» (кроме варианта «Английский Кабак»), «Банк» и «По прямой»;

muscall (`Ctrl + M`)

– объявить ошибочный удар. Если во время игры вы забили не тот шар или попали не в ту лузу, то вы можете воспользоваться этой опцией, чтобы переиграть ситуацию по-другому;

push out (`Ctrl + P`)

– эта опция действует только при игре «Девять Шаров». После разбивания шаров игрок, контролирующий стол, может ударить белый шар в любом месте стола, ему разрешается при этом не попасть по другому шару или борту. Второй игрок может сделать свой ход или передать его игроку, который объявил push out, также нажав `Ctrl + P`;

called safety (`Ctrl + [`)

– эта опция действует только для игр «По прямой» и «Восемь Шаров» (по правилам BCA). Она означает передачу хода другому игроку даже в том случае, если вы успешно забьете шар в лузу (нужна для очень осторожных игроков и перестраховщиков);

draw game (`Ctrl + D`)

– закончить текущую игру вничью и начать новую;

spot lowest ball (`Ctrl + B`)

– выделить шар с наименьшим номером на столе. Эта опция действительна только для игры «Вращение» и тогда, когда все шары находятся за главной линией и игрок держит «шар в руке»;

resign game (`Ctrl + R`)

– текущий игрок признается проигравшим, а его оппонент выигравшим игру. После этого начинается новая игра;

tournament draw sheet

– показать турнирную таблицу;

spot/pemove balls (`Ins`)

– эта опция работает только в режиме trick/setup shots. Она позволяет убирать со стола шары или, наоборот, помещать их на стол (в случае их удаления). Когда вы задействуете эту опцию, появится окно с номерами шаров. Если вы хотите удалить шар, то уберите «галочку» около номера шара; если поместить шар на стол – то поставьте «галочку» около номера этого шара.

PREFERENCES – изменение настроек непосредственно в процессе игры.

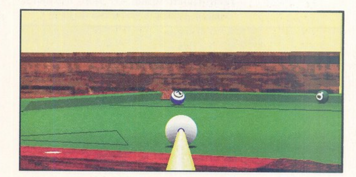
graphics – графика:

display background

– задний план. Если эта функция включена, то у вас на игровом экране бильярдный стол будет стоять в каком-нибудь помещении, а не в черном пространстве;

shaded balls

– если эта функция действует, то бильярдные шары будут иметь объемную закраску и тень (работает только при 16-битном цветовом разрешении);



shaded table

– если эта функция включена, бильярдный стол будет как бы оттенен (работает только при 16-битном цветовом разрешении);

use 3d hardware

– эта опция позволяет использовать в игре все функции различных 3D видео-акселераторов (если они у вас есть). Драйвера для различных 3D видео-акселераторов вы сможете найти на сервере Interplay;

Pentium Pro/II optimization

– оптимизация игры под Pentium Pro или Pentium II. Если у вас стоит один из этих компьютеров, вы сможете оптимально настроить

игру на распределение видеопамяти. Это может ускорить работу игры при плохой видеоплате;

table color

– цвет стола. Эта функция позволит изменить цвет сукна, которым покрыт стол. Предлагаются четыре цвета: зеленый (green), светло-коричневый (tan), красный (red), темно-голубой (cyan);

sound – звук (Пункт «effects» позволяет включить или выключить звуковые эффекты. На слабых компьютерах выключение этой функции ускоряет игру);

opponent view – обозрение оппонента:

keep same view

– сохранить такой же обзор. Если использовать этот вариант обзора для оппонента, тогда, в то время когда бьет соперник, вы сможете сами изменять вид просмотра его удара мышью и другими клавишами (клавиши управления обзором смотрите далее). Но если ничего не делать, то вы будете видеть картину игры так же, как и соперник;

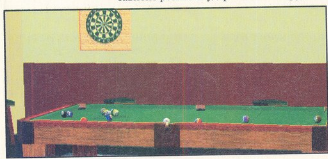
look down length of the table

– без учета длины стола. При использовании этого варианта вы просматриваете удар соперника от конца бильярдного стола;

go to user specified opponent view

– пользователь сам настраивает обзор удара оппонента. В этом режиме вам не помогут никакие вспомогательные камеры для обзора, только вы сами, используя обзорные клавиши, можете настраивать обзор. Обзорные клавиши можно посмотреть в разделе «Клавиши»;

mouse – мышь («Mouse sensitivity» – это чувствительность мыши. Увеличивая или уменьшая этот параметр, вы сможет выбрать для себя наиболее удобную чувствительность мыши. От этого параметра зависит резкость удара кия по шару);



auto-aim – автоматическое нацеливание:

restore previous distance

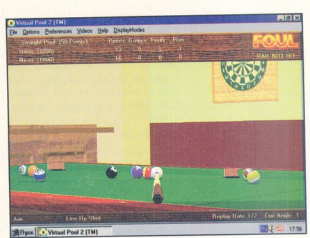
– возвращение на предыдущую позицию. Если эта функция разрешена, тогда после ударапереместившаяся было камера обзора встанет на свою исходную позицию;

aim to next ball

– нацеливание на следующий шар. Кий будет нацелен на тот шар, по которому вам нужно ударить. Это очень удобно для бильярдных игр, в которых шары нужно забивать по очереди;

auto zoom out

– автоматическое уменьшение. При лучшем обзоре ситуаций игры камера автоматически удаляется от бильярдного стола, тем самым происходит уменьшение обзора, но зато все хорошо видно;



status font

– изменение вида и размера шрифта, который используется для статусной строки;

chat font

– измение вида и размера шрифта, который используется для переговоров с другими игроками;

CD control

– проигрывание звуковых файлов, находящиеся на CD;

key remapper

– изменение значений клавиш, заданных по умолчанию;

set momentary user view (`Ctrl + W`)

– вид камеры для быстрого взгляда на игру с вашей стороны. Нажмите `Y`, потом `V` и мышью установите вид камеры, который вас устраивает, затем нажмите `Ctrl + W`. Теперь, нажав `Y`, вы сможете перейти к этому виду в любое время;

set opponent shooting view (`Ctrl + A`)

– вид для быстрого взгляда на удар соперника (компьютерного оппонента или человека). Дождитесь удара соперника, нажмите `V` и мышью установите вид камеры, который вас устраивает, нажмите `Ctrl + A`. Для того, чтобы активизировать этот вид, вы должны выбрать go to user specified view в окне opponent view меню game preferences.

VIDEOS – просмотр учебных и демонстрационных видеороликов.

С вами поделятся опытом Майк Сигел (Mike Sigel) и Лу Бутера (Lou Butera).

`Ctrl + G` – возврат в игру;

`Ctrl + V` – возврат в меню «Videos».

HELP – информация об игре.

DISPLAYMODES – разрешение экрана, количество цветов.

Клавиши

`A` – перевести игру в режим прицела (Aim mode). Этот режим позволяет точно следить за каждым шаром. Рекомендую включить этот режим перед началом игры. В этом режиме, также как и без него, вы сможете вручную перемещаться по бильярдному столу, двигая мышку в разные стороны;

`S` – перемещать бильярдный кий и бить по шару (Shoot). Нажмите на эту кнопку и установите в нуж-

ное положение мышь, перемещая ее вверх и вниз. После того как вы настроили расстояние между концом кия и шаром, сделайте рывок мышки вверх с такой силой, с какой вы бы хотели ударить по шару (это надо почувствовать);

V – перевести игру в режим просмотра (View mode). Двигая мышь вправо и влево, вы сможете поворачивать бильярдный стол вокруг своей оси. Двигая мышь вверх и вниз, вы сможете изменять наклон бильярдного стола. Удерживая левую кнопку мыши и одновременно передвигая саму мышь вперед-назад, вы сможете приблизиться (назад) или удалиться (вперед) от бильярдного стола. Удерживая **V** и одновременно передвигая мышью, вы сможете изменить центр просмотра;

M – передвигать текущий выбранный шар (Move Ball). Нажимая **H**, вы сможете выбирать другие шары. Функция перемещения (Move) работает только в том случае, если у вас «шар в руке» во время игры или вы находитесь в режиме тренировки. **H** работает только в режиме trick/setup shots. Также вы можете двигать другие шары, если включите Amplify (**>**);

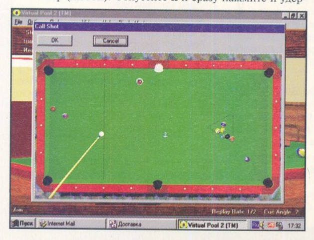
B – повысить удар кия (Raise Butt of Cue). При некоторых сложных (профессиональных) ударах нужно выбить шар на борта бильярдного поля. В этом вам и поможет эта функция. Удерживая **B** и двигая мышью вверх и вниз, вы добьетесь изменения угла наклона кия относительно бильярдного стола. Градусная мера этого угла показывается в правом нижнем углу. После удара все параметры вернуться на свои места;

C – переместить точку центра обзора (Move Centre Point). Удерживая **C**, передвигайте мышь для изменения точки центра обзора в другую часть экрана;

E – переместить точку удара кия по шару (English: Move Cue Tip). Удерживая **E**, передвигайте мышь, выставляя точку удара. Точка удара обозначена синим маленьким кружком на белом шаре;

F – изменять силу удара (Vary Force of Tracking Hit). Эта клавиша работает только тогда, когда вы находитесь в режиме toggle tracking (**T**). Удерживая **F**, водите мышкой вверх (увеличить силу удара) или вниз (уменьшить силу удара), после чего отпустите клавишу и нажмите **Пробел** для активизации удара;

H – выбор шара для его последующего перемещения (Select Ball To Move). Эта функция работает только в режиме trick/setup shot. Сначала нажмите **M**. Затем, удерживая **H** (появится зеленый крестик) и передвигая мышь, наведите зеленый крестик на нужный шар (любой). Отпустите **H** и сразу нажмите и удерживайте **M**, чтобы переместить шар. Передвигайте мышь, пока не поставите выбранный вами шар на нужное вам место;

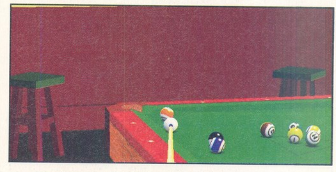


L – убрать вспомогательные линии со стола (Toggle Table Lines). При этом режиме все черные вспомогательные линии убираются со стола;

O – показать общий вид стола сверху (Overhead View). При этом вы сможете двигать мышкой и производить удары;

R – показать в записи последний удар (Replay Last Shot). Эта функция работает только в режиме активного игрока (при сетевой игре);

T – показать путь каждого шара при ударе (Toggle Tracking). Если вы играете в режиме trick/setup shot или practice by myself, то, нажав один раз **T**, вы сможете увидеть траекторию движения шара или шаров. Эта опция позволяет проследить: где остановится шар, обо что он ударится, попадет ли он в лузу. Для того чтобы отменить этот режим, нажмите **T** еще раз;



U – отменить предыдущий удар (Undo). Нажав эту клавишу, вы сможете отменить предыдущий удар и получите возможность разыграть ситуацию заново. Эта функция работает только в режимах trick/setup shot и practice by myself;

X – быстрый взгляд на игровую ситуацию сверху (Examine Table). Для активизации этой функции нажмите и удерживайте **X** ;

Y – быстрый взгляд на игровую ситуацию с вашей стороны (Your View). Для активизации этой функции нажмите и удерживайте **Y**;

Z – немедленно показать результат удара (Zip to Result). Все шары располагаются на тех местах, куда должны были бы попасть после естественного завершения удара. Эта опция не работает при сетевой игре;

+/= – увеличение скорости проигрывания записи последнего удара. Всего есть четыре режима скорости: 1/8, 1/4, 1/2 и 1 (нормальная скорость);

- – уменьшение скорости проигрывания записи последнего удара;

< – настройка движений мыши (Toggle Fine Tune). Движения мыши становятся более точными и аккуратными. Применяется, когда вам нужно произвести точечные смещения кия относительно шара и осуществить кием очень незначительные изменения при ударе (мягкий удар);

> – усиление движений мыши (Toggle Amplify). Применяется, когда необходимо произвести большие изменения при ударе. Движения мыши становятся более резкими, увеличивается сила удара, что используется для разбивания шаров и в профессиональных ударах, например, брейкшотах;

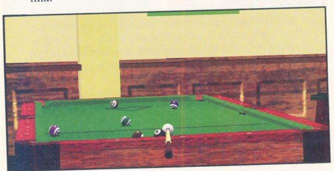
/ – отправить сообщение сопернику (при сетевой игре) (Send Message To remote Player). Отменить написанное можно нажатием **Esc**;

Пробел
– вы сможете произвести удар (Shoot Tracked Shot). Эта клавиша работает только в режиме toggle tracking (**T**);

Советы

Давать советы по тому, как играть в бильярд, очень сложно, потому что нельзя словами объяснить, что значит почувствовать кий и силу удара, рассчитать траекторию движения шара и точно угадать лузу, в которую он попадет. Это приходит с годами долгой тренировки и называется практическим опытом. Играть в виртуальный бильярд намного легче, и учтите: освоив его, вы не станете асом в реальной жизни. Все равно придется учиться играть в настоящий бильярд (если вы еще не умеете), но это будет уже намного проще. Вам дается уникальная возможность познакомиться поближе с бильярдными играми и использовать виртуальный бильярд в качестве тренажера. С этой точки зрения эта игра очень хороша.

Проводите большую часть времени, играя в тренировочном режиме. Просматривайте траектории движения шара. Почаще записывайте свои удары, чтобы разобрать ошибки и, конечно, смотрите видеоролики для сравнения.



Начиная свой ход, не ленитесь: включите вид сверху, и вы увидите, насколько легче рассчитать траекторию движения шара и угол удара из этого положения.

Прежде всего старайтесь забивать легкие шары, чтобы как можно дольше удержать ход у себя (если правила данной игры позволяют это).

Не оставляйте противнику возможности добить за вас какой-нибудь легкий шар.

Если вы играете в бильярд «В одну лузу», старайтесь сосредоточить шары возле своей лузы и следите за противником: если он оставил шар около своей лузы, постарайтесь отбить его подальше, пусть даже ценой собственного хода.

Если вы играете в «Три Шара» и начинаете игру, постарайтесь разыграть их сразу, не давая противнику возможности вступить в игру.

Если вы опытный игрок, то постарайтесь забить как можно больше шаров подряд, по возможности не передавая ход противнику. Но помните, что в некоторых играх вы можете погореть на том, что расчистите поле для соперника и он с легкостью добьет за вас все оставшиеся шары («Восемь Шаров», «Девять Шаров» и т. п.).

Если вы не видите возможности сделать удачный ход, сделайте его безопасным (прежде всего для вас), не стоит готовить противнику хороший шанс для удара, подгоняя шар к лузе или создавая удобную игровую комбинацию.

Когда вы играете в игру «Шесть Шаров», «Девять Шаров» или «Десять Шаров», не отправляйте шары в левую сторону, если хотя бы на 25 % не уверены в успехе.

Всегда продумывайте свой удар, а иногда бывает лучше передать ход оппоненту (пусть он расхлебывает совершенно безнадежную ситуацию, сложившуюся на столе).

Играя в бильярд «Банк», всегда придерживайтесь правила, что шар должен коснуться борта. Не торопитесь и не волнуйтесь за успешные действия своего оппонента – ему также сложно, как и вам (старайтесь играть с человеком, равным вам по силам). И конечно, если вы только начали играть в эту игру, тренируйтесь и еще раз тренируйтесь, потому что эта игра для профи. Старайтесь разыграть позицию так, чтобы ваш следующий ход был результативным (или хотя бы безопасным).

Павел Мизинов

«Игромания» благодарит компанию «Бука» за предоставленную игру.

НОВОСТИ

Между компаниями *«Бука»* и *Interactive Magic* заключается подписание договора о издании игры **Vangers** во всем мире, кроме России. Права на издание игры на российском рынке останутся за *«Букой»*.

Активно продолжается работа над игрой **«Петька и Василий Иванович спасают Галактику»**, сдан очередной этап и идет озвучивание игры. Пока компания укладывается в намеченные сроки, и игра по-прежнему планируется выйти 1 апреля.

В недрах компании *«Бука»* под руководством ассоциации *«Компьютер и дети»* также разрабатывается детская развивающая игра с большим количеством головоломок, красочная и развлекательная. Этот продукт предназначен для детей дошкольного возраста и служит развитию интеллекта и полезных навыков у малышей. Проект находиться на стадии разработки и компания еще не определилась с окончательным названием игры, однако выход игры запланирован на май 1998 года.

***

Компания *«Азия»* заключила эксклюзивное соглашение с провайдером *«Совам Телепорт»* по организации игрового сайта для онлайновой игры в **Su 27.Flanker 1.5v**. Однако свою работу сайт начнет после решения некоторых организационных вопросов. О том, когда это произойдет, мы сообщим позднее.

***

Компании *«Коминфо»* и *«Артинфо»* совместно с фирмой *Solyd Records* и Государственным культурным центром-музеем В. С. Высоцкого выпустила диск **«Владимир Высоцкий. 60-ые»**, приуроченный к 60-летию поэта.

На диске собрано много песен, текстов, фотографий и видеофрагментов из фильмов и спектаклей и много статей, посвященных биографии, творчеству и жизни известного барда. Особый раздел диска – «Эпиграммы, посвящения, наброски, незавершенное» – посвящен стихам и эпиграммам, написанным к юбилеям друзей и коллег и незавершенным произведениям поэта. В разделе «Автографы» вы узнаете секреты творчества Высоцкого и истории создания известных песен.

«Владимир Высоцкий. 60-ые» был отмечен в четырех номинациях на конкурсе «Континет. Осень-97». Диск будет продаваться в подарочной коробке и сопровождаться тридцатистраничным описанием. Уже начаты работы по созданию второго тома издания **«Владимир Высоцкий. 70-ые»**, выход которого намечен на осень 1998 года.

***

На третью декаду марта компанией *«Бука»* намечен выход детища компании *Nival* – стратегической игры **Allouds**. До этого объявлялось о выходе игры 15 апреля 1998 года одновременно на российском и западном рынке, так что переносов сроков не последовало.

Информационное агентство «Galaxy Press»

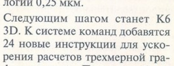
Неофициальная информация о необъявленных продуктах

Внимание! Вся приведенная ниже информация получена из неофициальных источников, поэтому не претендует на абсолютную точность. Наша цель – дать вам представление о перспективах микропроцессорной отрасли на ближайшие годы.

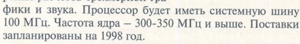
Микропроцессоры

AMD

В ближайшие месяцы появится процессор K6 с частотой 300 МГц, произведенный по технологии 0,25 мкм.



Следующим шагом станет K6 3D. К системе команд добавятся 24 новые инструкции для ускорения расчетов трехмерной графики и звука. Процессор будет иметь системную шину 100 МГц. Частота ядра – 300-350 МГц и выше. Поставки запланированы на 1998 год.



В том же году должен появиться и K6+ 3D, первый процессор с интегрированной на кристалле кэш-памятью второго уровня. Кроме того, в процессор будет встроена кэш-память третьего уровня объемом 2 Мбайта и выше. Этот процессор будет использовать разъем Socket 7. Частота системной шины – 100 МГц.

Основным преимуществом архитектуры P6, к которой относятся Intel Pentim Pro и Pentium II, является отдельная шина между процессором и внешней кэш-памятью второго уровня. AMD и Centaur сообщили, что их новые процессоры, готовящиеся к выпуску в 1998 году, будут иметь кэш-память второго уровня объемом 256 Кбайт, интегрированную на кристалле процессора. Это станет возможным с освоением 0,25 мкм-технологии производства микросхем. Процессоры ориентированы на разъем Socket 7.

Процессор AMD следующего поколения, K7, выход которого планируется на 1999 год, объединит ядро x86 с шинным интерфейсом фирмы Digital, применяющимся в процессорах Alpha 21264. K7 будет использовать новый слот Socket A, совместимый физически, но не электрически с Intel Slot 1. Тактовая частота – от 500 МГц.

Cyrix/IBM

Процессор 6x86MX в первой половине 1998 г. получит поддержку 100 МГц-системной шины. В ближайшие месяцы будут выпущены модели с P-рейтингом (производительность относительно процессора Intel Pentium с соответствующей тактовой частотой), равным 266, 300, 350.

На вторую половину 1998 года запланирован выход нового процессора, известного под кодовым названием Cayenne. Он получит улучшенное устройство вычислений с плавающей точкой и другие дополнения, аналогичные AMD 3D. Процессор позиционируется как конкурент Intel Deschutes. P-рейтинг – 350-450.

Хорошие перспективы альянсу Cyrix/IBM дает разработка фирмой IBM технологического процесса производства интегральных схем с использованием меди вместо алюминия. Использование меди позволит поднять производительность новых процессоров на 40 %, снизив стоимость производства на 30 %. IBM планирует переход на технологические нормы 0,23, а затем и 0,18 мкм.

Intel

Deschutes

Pentium II с тактовой частотой 333 Мгц – последний новый процессор с внешней тактовой частотой 66 МГц. Все последующие модели, кроме дешевых процессоров без кэш-памяти второго уровня, а также предназначенных для мобильных компьютеров, будут работать с внешней частотой 100 МГц.

Производство Pentium II с тактовыми частотами 350 МГц и 400 МГц, предназначенных для работы со 100МГц-системной шиной должно начаться в апреле. Также во втором квартале начнется производство 233- и 266 мегагерцовых версий Pentium II для мобильных компьютеров. Конструктивное исполнение – Intel Mobile Module (IMM) размером 102(70(10 мм, на котором располагаются ядро процессора, кэш-память второго уровня и элементы чипсета или Mobile Cartridge толщиной всего 7 мм. В середине года появятся первые процессоры в конструктиве Slot 2, имеющем увеличенное число контактов и поддерживающем многопроцессорные конфигурации. Тактовые частоты – 350-450 Мгц. Кэш-память второго уровня типа CSRAM объемом 512 Кбайт, 1 или 2 Мбайт работает на частоте, равной частоте ядра процессора. Ориентировочная цена – 2,5-4,5 тыс. долл.

Katmai

Срок выхода: начало 1999 года. Этот процессор должен стать преемником Deschutes и появиться раньше 64-разрядного Merced. Он будет использовать частоту системной шины 100 МГц, разъем типа Slot 2, набор инструкций MMX2 и работать на частотах более 500 МГц. MMX2 – новое расширение команд процессора, включающее 70 новых инструкций (у MMX их было 57), ориентированных на ускорение вычислений, связанных с трехмерной графикой и обработкой звука.

Willamette

Срок выхода: первая половина 1999 года

Основные характеристики: технология 0,25 мкм, тактовая частота от 500 Мгц, частота системной шины 100 МГц, разъем типа Slot 2, набор инструкций MMX2. Изменения архитектуры процессорного ядра, унаследованного от Pentium Pro, позволят значительно поднять производительность процессора. Вероятно, будет увеличен объем кэш-памяти



первого уровня. Объем кэша второго уровня – до 4 Мбайт. Willamette станет последним процессором архитектуры IA-32. В 1999 году начнется производство 64-разрядного процессора нового поколения – Merced.

Merced

Совместная разработка Intel и Hewlett-Packard, микропроцессор Merced – первый представитель архитектуры IA-64. Технология производства – 0,18 мкм.

Он будет программно совместим со всеми предыдущими процессорами архитектуры Intel, обладая при этом еще более высокой производительностью: тактовая частота первых образцов (600 МГц, в дальнейшем – 1 ГГц и выше. Ключевая особенность новой архитектуры (технология EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing, или «явный параллелизм». Современные процессоры используют косвенный параллелизм. При этом все машинные команды в программе записываются последовательно, а решение о возможности параллельного выполнения команд принимает процессор во время исполнения программы. В случае явного параллелизма решение о распараллеливании принимается заранее (еще в процессе создания машинного кода, что позволит заметно повысить производительность. Начало производства – 1999 год.

Merced 2, или Flagstaff

Технология производства – 0,13 мкм, ожидаемая производительность вдвое выше, чем у Merced первого поколения, начало производства – 2001 год.

Наборы микросхем, или чипсеты

440BX

Ориентировочный срок выхода (2 квартал, вероятно, апрель 1998 г.

Поддержка процессора Deschutes в конструктивах Slot 1 и Slot 2.

Основные преимущества перед 440LX – частота системной шины до 100 МГц (у плат на основе набора 440LX – 66 МГц; частоты 75 и 83 МГц не документированы и их использование не рекомендуется), порт AGP 4x с пропускной способностью до 1 Гбит/с (440LX – AGP 2x, 533 Мбайт/с) и поддержка до четырех процессоров Pentium II. Производительность системной шины возрастет с нынешних 512 до 800 Мбайт/с.

В преддверии появления плат с повышенной тактовой частотой разработана спецификация и уже готовится к серийному производству память SDRAM на 100 МГц. Рабочая частота будущих плат почти вдвое выше, чем у современных, поэтому велика вероятность того, что при переходе даже с платы на основе 440LX (не говоря уже о более старых платах) потребуется приобретение новых модулей памяти.

Видимо, в первые месяцы после своего появления материнские платы на основе набора 440BX будут применяться для серверов, а с появлением специализированного серверного набора микросхем 450NX произойдет перемещение их на рынок настольных компьютеров. При этом платы на основе 440LX будут вытеснены в сектор самых дешевых машин.

440 LXR

Для рынка самых дешевых компьютеров корпорация Intel разрабатывает набор микросхем 440LXR – упрощенную версию 440LX для дешевых версий Pentium II, не содержащих внутренней кэш-памяти второго уровня (в отличие от кэш-памяти первого уровня объемом 32 Кбайт, находящейся на кристалле процессора). Выпуск таких процессоров по цене менее 200 долларов планируется на середину 1998 года.

Кроме того, для этого рынка «бюджетных» компьютеров разрабатывается и новый стандарт, или «форм-фактор», материнской платы, названный Micro ATX.

Буква «R» в названии означает «restricted» – ограниченный, то есть набор не будет иметь некоторых возможностей, доступных 440LX, например, поддержки двухпроцессорных конфигураций и ЕСС-памяти с коррекцией ошибок. Платы на основе 440 LXR будут иметь максимум три PCI-слота, один ISA-слот, а также два посадочных места для DIMM-модулей памяти типа SDRAM.

Таким образом, Intel практически с самого начала выпуска нового продукта – процессора Pentium II – пытается позиционировать его во все сегменты рынка – от Hi-End серверов до дешевых «конторских» машин. Кроме того, это проявление довольно жесткой борьбы с конкурентами, одно из основных преимуществ которых – более низкая цена на сравнимые по производительности продукты.

450NX

Ориентировочный срок выхода: третий или четвертый квартал 1998 года, после выхода на рынок плат на основе 440BX и процессоров с разъемом Slot 2.

Набор микросхем, ориентированный исключительно на серверный рынок. Достаточно сказать, что в нем не планируется поддержка AGP-порта. Возможно, что частота системной шины будет не менее 100 МГц.

Являясь наследником серверных наборов микросхем 450GX и 450KX для Pentium Pro, 450NX ориентирован на процессоры Pentium II в корпусе Slot 2. Intel запланировала на нынешний год выпуск процессоров Pentium II с тактовой частотой до 450 МГц, встроенной кэш-памятью второго уровня (Level 2 cache) до 2 Мбайт, работающей на частоте, равной частоте процессора. На материнскую плату на основе набора 450NX можно будет установить до 4 таких процессоров.

А. Савченко

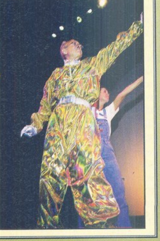


Э. Гроув – человек года-1997

Ежегодно журнал *Time* выбирает человека года. В 1997 году человеком года стал Эндрю Гроув (Andrew Steven Grove), глава корпорации *Intel*. Гроув, Гордон Мур (Gordon Moore) и Роберт Нойс (Robert Noyce) в 1968 году основали компанию по производству интегральных схем (*Intel* – INTegrated ELectronics). В настоящее время *Intel* – основной производитель микропроцессоров. Компания входит в десятку крупнейших в мире.

Time





Внимание – компьютерные вирусы

Дорогие *игроманы*! Согласитесь, что наряду с использованием компьютера по его прямому назначению (то есть для игры) за ним необходимо ухаживать, холить его и лелеять, иначе вы рискуете однажды оказаться перед пустым экраном.

Вспомните, так ли давно вы запускали «format c:\» и, наблюдая за невидимым катком, сносящим с диска ваши любимые игрушки и все ваше налаженное хозяйство, думали «Ну как же я не проверил!!!». Ситуация эта типична – не вы первый, не вы последний. Чтобы обезопасить себя от подобного несчастья, вам стоит поближе познакомится с одной из главнейших проблем, бичом всех пользователей – компьютерными вирусами.

Эта наболевшая для многих тема неоднократно освещалась во многих компьютерных и околокомпьютерных изданиях, но так и не была по-настоящему раскрыта. Как правило, большей частью это были либо обзоры конкретных антивирусных продуктов, либо пространные рассуждения на научно-фантастические темы. Не мудрено, что у пользователя остается много вопросов. Мы постарались, чтобы в нашей статье вы нашли большинство ответов на них.

Основные понятия и классификация

Некоторые понятия упрощены для удобства понимания, но, тем не менее, они дают общее представление для читателя-неспециалиста. Итак, что такое вирус? Это небольшая программа, написанная человеком, способная внедряться в файлы и/или системные области компьютера, воспроизводя себя в нескольких вариантах (возможно, несовпадающих). Побочно такая программа может выполнять различные действия – уничтожать данные, изменять их, выводить различные надписи, проигрывать мелодии и многое другое. По различным оценкам, число этих вредоносных программ колеблется от 10 до 20 тысяч, из которых принципиально новых разработок относительно мало – чаще всего встречаются модификации уже известных алгоритмов, доработанных и видоизмененных.



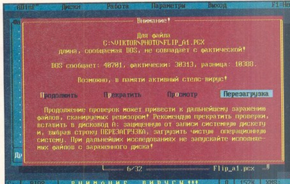
Существует много классификаций вирусов, различающих их по среде обитания, способам маскировки и т. д. Полезно будет знать некоторые из них. Основная классификация – по среде обитания – делит вирусы на **файловые, загрузочные** и **макро**-вирусы.

Группа **файловых** вирусов заражает исполняемые файлы с расширением com-, exe-, sys-, bat-, ovl- и т. д., то есть программы, драйверы и связанные с ними файлы.

Заражая файл, то есть приписывая себя внутрь его, вирус размещает себя так, что при запуске этого файла он получает возможность управления и выполняет свои задачи: заражает другие файлы, выполняет какие-либо побочные действия, а затем, как правило, передает управление зараженной программе. Если вирус резидентный, то во время запуска зараженной программы он также запускает в оперативную память небольшую программу, которая остается активной вплоть до перезагрузки компьютера – резидентный модуль. Он может использоваться для решения самых разных задач, чаще всего – для заражения новых программ. Он отслеживает их запуск и открытие, проверяя, были ли они заражены, и если нет, то заражает их. Кстати, если на компьютере с активным резидентным модулем вируса запустить антивирус, не знакомый с данным типом вируса, то после завершения работы антивируса зараженными окажутся все проверявшиеся исполняемые файлы. Некоторые разновидности вирусов используют резидентный модуль, чтобы скрывать свое присутствие на компьютере, выполнять какие-либо действия (от уничтожения данных до сложных видео- и аудиоэффектов и всего прочего, на что только хватает фантазии авторам вирусов). Таким образом, компьютер инфицируется при запуске зараженной программы. Информация на дискетах и других сменных носителях может быть заражена, если с незащищенной от записи дискетой поработать на зараженном компьютере.

Загрузочные (бутовые) вирусы заражают загрузочные секторы дискет и винчестеров, необходимые для загрузки системы. При заражении дискеты или жесткого диска вирус заменяет собой загрузочную запись, обычно копируя ее в один из свободных участков диска. Поэтому при обращении к ней при загрузке системы он получает управление, копируя себя в оперативную память, перехватывая при этом несколько функций BIOS – базовой системы ввода-вывода программ, хранящихся в ПЗУ и ответственных за работу с дискетами и т. п. В конце концов, он загружает-таки в оперативную память настоящий загрузочный сектор и передает ему управление. Компьютер загружается, как обычно, но вирус уже находится в памяти и контролирует всю работу компьютера. Кстати, интересный эффект получается, если диск последовательно заражен несколькими вирусами этого типа. В одном случае (если они используют различные участки диска для хранения настоящего загрузочного сектора) они будут «дружно» работать вместе. Сначала получает управление вирус, заразивший диск последним, он выполняет свою работу и загружает второй, который заразил диск раньше. По идее такая цепочка вирусов может быть достаточно длинной. Последний вирус, который получит таким образом управление, в конце концов загрузит настоящий загрузочный сектор. Во втором случае (если они хранят настоящий загрузочный сектор в одном и том же месте) второй вирус, заражая диск, будет записывать тело первого вируса в участок диска, где он хранит настоящую загрузочную запись. В результате настоящая загрузочная запись оказывается уничтоженной и компьютер зависает. Второй вирус будет снова и снова запускать себя самого.

Чаще всего заражение компьютера происходит, если вы работали с зараженной загрузочным вирусом дискетой и произвели перезагрузку, не вынимая дискеты из дисковода. Дискета может быть даже не загрузочной. Заражение дискет происходит обычно, если вы вставили в зараженный компьютер дискету и обратитесь к ней, например, прочитав корневой каталог. Вирус просматривает загрузочную запись дискеты и записывает ее в другой свободный участок, заменяя ее своим кодом.



Комбинированные вирусы являются сочетанием вирусов 1-ой и 2-ой групп и обладают способностью заражать как код загрузочных секторов, так и файлов.

Можно выделить еще одну группу вирусов — **макро**-вирусы. Формально они являются файловыми вирусами, но заражают не исполняемые файлы, а файлы документов, подготовленных в среде текстового процессора *Microsoft Word* и редактора электронных таблиц *Microsoft Excel*. Ещё несколько лет назад никто не допускал возможности распространения вирусов через файлы документов. Но многие пользователи, проработавшие с этими продуктами достаточно долгое время, знают, что вместе с документами могут храниться макрокоманды, созданные с использованием специального языка программирования, встроенного в эти программы. Они по сути и являются программами. Из-за этой особенности макро-вирусы могут распространяться по миру с фантастической скоростью. Например, достаточно послать по электронной почте какой-нибудь документ (скажем, рекламу), зараженный макро-вирусом в несколько стран, чтобы возникла угроза эпидемии. Язык программирования, на котором создаются эти «насекомые», очень легок, и поэтому не пишет их сейчас только ленивый.

Очевидно, что специалист потратит на обнаружение и обезвреживание вируса гораздо меньше времени, чем было затрачено на его изготовление. Поэтому вирусописатели стараются создавать вирусы так, чтобы их обнаружение было максимально затруднено. Это. в частности, полиморфные вирусы и вирусы со стелс-технологией.

В **полиморфных** вирусах авторы применяют сложные механизмы шифровки, благодаря чему две копии одного и того же вируса могут не совпадать ни в одном байте. Такие вирусы не только шифруют свой код, используя различные ключи шифрования, но и содержат код генерации шифровщика и расшифровщика. Найти сложный полиморфный вирус антивирусами, которые ищут вирус строго по установленной сигнатуре (участку кода вируса), невозможно. Именно появление полиморфных вирусов привело к тому, что антивирусы, не владеющие методом эвристического анализа (способностью антивируса к выявлению неизвестных вирусов по вирусоподобным участкам программы), постепенно сходят с дистанции. Пример тому — широко известный *AIDSTEST;* нынешний, 1998 год — последний год его существования.

Стелс-вирусы маскируют свое присутствие на компьютере, оставляя в оперативной памяти резидентный модуль, который контролирует работу компьютера.Если, допустим, вы хотите просмотреть файл на предмет заражения, скажем, средствами популярной оболочки Norton Commander, стелс-вирус «выкусит» свой код из файла, а при закрытии заразит вновь.

Также нельзя определить изменение длины зараженного файла средствами *DOS* (типа команды DIR и т. д.). Вирус просто не позволит этого.

Вирусописатели: философия разрушения

Ежедневно в офис ЗАО «Диалог-Наука» — одного из крупнейших оплотов в борьбе с вирусами в России, выпускающего всем известные и хорошо зарекомендовавшие себя антивирусы (такие, как Doctor Web, ADinf и т. д.) — приходят десятки вирусов. Часть из них отловлена пользователями в «диком» виде, часть прислана в виде исходных текстов гордыми вирусописателями, которых специалисты метко окрестили «технокрысами».

В чем же причина такого повального увлечения написанием вирусов? Издавна в человеке жил инстинкт разрушения, обоснованный необходимостью выживания: не будешь агрессивным — не получишь лучший кусок, не выживешь в непрерывной борьбе за существование. Со временем в нем отпала необходимость, но остатки его будоражат людей, заставляя их совершать агрессивные, лишенные необходимости поступки. У кого-то этот инстинкт полностью атрофировался, кто-то нашел безопасный способ выпуска скопившейся агрессии (например, играя в компьютерные игры), а у кого-то он трансформировался в стремление нагадить ближнему своему, делая это достаточно хитро и жестоко. К последней категории относятся и вирусописатели — именно они усложняют жизнь простому пользователю. Неписанный кодекс чести профессионалов-компьютерщиков запрещает использовать свои знания во вред простому пользователю, а у технокрыс это табу отсутствует. Вообще, вирусописательство сходно с действиями старшеклассников, отнимающих у младших деньги на переменах, — ведь настоящему профессионалу всякая зараза не страшна, а бьет она прежде всего по простым пользователям. Технокрысы — это, как правило, люди, желающие самоутвердиться. Только что изучив какой-нибудь язык программирования, они стремятся доказать свой профессионализм, плодя компьютерных «насекомых». Как правило, все они проходят путь от неуклюжих, примитивных вирусов с большим количеством ошибок до очень опасных, хорошо маскирующихся зараз. А с появлением макро-вирусов написание зловредных программ вообще стало детской забавой: тяп-ляп — и поползла нечисть по жестким дискам, сея ужас и разрушения. С этим желанием нужно бороться — ведь даже самый сложный вирус «раскусывается» специалистом за время, в десятки раз меньшее, чем время, выброшенное на его изготовление. К тому же сейчас вирусописательство стало небезопасным занятием — в новом Уголовном Кодексе добавлена статья, по которой «народных умельцев» будут сажать на срок до трех лет. Огорчает лишь то, что доказать авторство достаточно сложно.

Человек и вирусы

Очевидно, что плохое знание проблемы порождает много домыслов, и некоторые из них весьма любопытны. Многие находчивые сотрудники используют вирусы для оправдания собственного безделья — как правило, фраза типа «Я все сделал, но тут появился вирус и все испортил» означает, что за работу и не принимались. Кроме того, в последнее время появилась новая разновидность мании преследования — вирусофобия. Человек, заболевший этим недугом, начинает панически бояться заразить свой компьютер. Например, я знаю несколько организаций, физически снимавших на компьютерах все дисководы. Другая разновидность этого заболевания — неоправданно жесткие меры при обнаружении вируса, в которых вовсе нет необходимости. Радует лишь то, что уровень компьютерной грамотности у пользователей повысился — совет закапать для профилактики от вирусов интерферон в дис-

ковод уже почти никем не воспринимается всерьез. Но, к сожалению, некоторые продолжают доверять практически всему, что слышат. Недавно, побывав в одном крупном книжном магазине, я просмотрел одну книгу – названия не скажу, но те, кто следит за компьютерной литературой, её встречали – и наткнулся на в общем-то правильную классификацию вирусов по деструктивным возможностям, но к группе «очень опасные» были отнесены вирусы, «вредно влияющие на человеческий организм», хотя они всегда относились к группе программистского фольклора. Там была упомянута старая легенда о вирусах, убивающих оператора двадцать пятым кадром смертельной гаммы. Тем, кто уже читает мою статью, забравшись от страха в шкаф, поясняю – таких вирусов не было и не будет. Кишка тонка – мы живучие. Да и аппаратно нельзя вывести на монитор такую гамму. Не менее абсурдна и байка о вирусах, ломающих винчестеры путем введения в резонанс их головок, выжигающих люминофор на мониторе, и т. д. Насчет монитора скажу лишь, что такая возможность существовала только на CGA- мониторах, но реализована не была.

Практические рекомендации и раздача слонов

А теперь несколько советов пользователям, подвергающимся хотя бы минимальному риску заражения своего компьютера.

Одно из основных правил защиты от вирусов: чаще выполняйте резервное копирование. Самое ценное, что может повредить или уничтожить вирус, – это ваши данные. Программы можно восстановить с дистрибутивов, а ваша информация может быть безвозвратно утеряна в результате вирусной атаки. Регулярное резервное копирование в сочетании с корректными действиями способно свести к минимуму потери не только в результате вирусной атаки, но и в результате сбоев в работе систем.

Пользуйтесь свежими лицензионными версиями антивирусных программ. Не стоит захламлять жесткий диск коллекциями антивирусов, вспоминая о них лишь время от времени. Ежедневно проверяйте диск ревизором, анализирующим изменения на дисках, а новые или измененные файлы проверяйте антивирусами, обладающими способностью эвристического анализа. Необходимо также обеспечить контроль всех входящих данных. Проверять нужно все, начиная от электронной почты и заканчивая компакт-дисками. Конечно, бывает очень утомительно проверять 600 Мб CD-ROM, но помните, что легче потратить 10 минут на их проверку, чем расхлебывать потом последствия такой беспечности. Выходящие на «пиратских» компакт-дисках антивирусы или могут быть устаревшими в лучшем случае на 2-3 месяца (McAfee VirusScan, Dr.Web и т. д.), или являются некоммерческими версиями, лишенными некоторых важных функций (ревизор дисков ADinf, антивирусный пакет AVP и т. д.), а иногда могут быть сами инфицированы случайно или по злому умыслу. В конце концов, экономить на здоровье нельзя, в том числе и на компьютерном.

Virus Found

Infected file:
E:\VIRUSES\MOUSE.COM
Virus name:
ONE HALF.3544

McAfee suggests

Please try to clean the infected file. If clean fails, delete the file and replace it with an uninfected copy. This is an executable file and your data will not be affected.

Continue | Stop | Clean | Delete | Move File to... | Info...

Создайте и регулярно обновляйте ремонтный набор – системная дискета, программа-оболочка (например Norton Commander), антивирусы, программы для восстановления дисков (Format, FDisk и т. д.). Неплохая программа для создания спасательных дискет входит в популярный комплекс Norton Utilities. Так же нужно сделать копии всех дистрибутивных дискет (если, конечно, вы любитель лицензионной продукции) и хранить их в разных местах, т. к. дискеты имеют обыкновение портится.

В группу повышенного риска занесены все любители компьютерных игр, то есть мы с вами. Специально для вас повторяю: **Братья!!! Разоритесь на антивирус!** Представьте, как обидно потерять игрушку, до победы в которой вам осталось два поворота.

Читайте журнал «Игромания», в котором вы сможете найти не только подробные прохождения и описания игр, новости, но и больше узнать об аппаратной части компьютера и выиграть ценные призы.

И, наконец, последнее. Не надо впадать в панику и принимать опрометчивых решений при появлении вируса. Разумеется, для компьютеров с винчестером на 40 Мб форматирование жесткого диска не составит проблемы, но для остальных это будет проблематично. Конечно, гильотина – лучшее средство от головной боли, но в данном случае его лучше не использовать. Вообще, настоятельно не рекомендуется для борьбы с вирусом использовать форматирование, особенно низкоуровневое, которое от вирусов может и не спасти (например, если инфицированная программа сохранилась на дискете), а «здоровья» вашему жесткому диску не прибавит. Лучше использовать менее радикальные средства, прежде чем решаться на такие шаги. Помните, что бледный пользователь с дрожащими руками может принести компьютеру гораздо больше вреда, чем любая компьютерная зараза.

Заключение

В одном из институтов 1-ой медакадемии наблюдается психически больной человек. Это бывший математик. Он уверял, что нашел доказательство (правда, очень длинное) одной теоремы, которую до него никто не мог доказать. Это был результат почти трехлетней работы на компьютере. Но в день завершения работы вдруг пробрался вирус и уничтожил все данные, в результате чего ученый сошел с ума. С тех пор он сидит на пенсии, но стоит ему услышать слово «вирус», как у него начинается припадок. Вот вам и результат беспечности. Так что не выбрасывайте из головы то, что вы только что прочитали.

Но все таки я надеюсь, что с вами ничего такого не произойдет, и вы будете относиться к вирусам как к неприятным, но не опасным болезням, которые можно и нужно лечить. Присылайте нам свои замечания и пожелания, благодаря которым мы сможем ответить на ваши вопросы, если они у вас еще остались. Не забудьте также приобрести наш следующий номер – там вы найдете обзоры антивирусных продуктов, встречающихся в России.

Автор хочет поблагодарить старшего эксперта антивирусного отдела АО «Диалог-Наука» Михаила Колядко за неоценимую помощь и безграничное терпение при подготовке этой статьи. Без его помощи она никогда бы не появилась.

Виктор Красиков

НОВОСТИ

16 января компания *Diamond Multimedia* опубликовала информацию об изделии на основе чипа компании *3Dfx* **Voodoo 2**. Первая плата с этим чипом скорее всего будет представлять собой второе поколение **Monster 3D**. На прилавках она появится в начале марта. **Voodoo 2** разработан с целью изменить существующий мир компьютерных игр. Судя по характеристикам чипа, он будет менее требователен к ресурсам процессора, чем прежние акселераторы, и поэтому потрясающие результаты будут даже без наличия системы с процессором **Pentium II**. Как и у именитого предшественника, у **Voodoo 2** не будет поддержки оконных режимов (только полноэкранные). Плата также будет соединяться специальным кабелем с уже установленной графической платой, так как чип не поддерживает работу с 2D графикой.

Самым заядлым *игроманам* будет приятно воспользоваться новой функцией, которую *Diamond* называет MEGAMonster. Это обещанная работа двух плат вместе, где они дополняют друг друга, что увеличивает производительность вдвое. Система из двух плат сможет поддерживать разрешения 800x600 и даже 1024x768.

Среди новых эффектов чипа следует назвать multiple textures, lighting maps, detailed textures, shadow maps, simulated bump mapping, reflection maps и environment maps.

***

Для многочисленных поклонников своего акселератора компания *3Dfx Interactive* выпустит журнал с подробным описание новых и уже вышедших продуктов с поддержкой чипов **Voodoo**, а также самих плат с использованием этих акселераторов. В планах компании выпускать **Voodoo: The Official 3Dfx Interactive Magazine** ежеквартально. Первый номер появится в продаже в марте.

По информации из компании *3Dfx*, акселераторами **Voodoo** уже пользуется более миллиона человек. «Мы почувствовали, что настал тот момент, когда требуется отдельное издание, целиком посвященное тому, что делает *3Dfx*, какие существуют платы и какие игры их поддерживают», сказал главный редактор будущего издания, а «по совместительству» менеджер *3Dfx* Крис Крамер (Chris Kramer).

***

Компания *Aureal* сообщила, что популярность ее системы трехмерного позиционирования звука **A3D** быстро растет. Среди игр, которые будут поддерживать **A3D**, можно назвать такие продукты, как **Heavy Gear**, **Battlezone**, **Interstate'76** и **Sin** компании *Activision*; **Trespasser: Jurassic Park** компании *Dreamworks* и **Turok: Dinosaur Hunter II** компании *Acclaim*.

***

Компания *Diamond Multimedia* анонсировала две новые платы к своей линейке звуковых продуктов. Это PCI-звуковые системы, которые и пополнят серию плат **Monster Sound**. Более простая модель, **Monster Sound M80**, появится уже в конце января и будет продаваться по цене $99,95, а более профессиональная модель, **MX200**, появится в продаже в марте по цене $149,95.

В обеих платах используется акселератор самой *Diamond* под названием **Freedom 5600**. Предназначен он для ускорения работы *Microsoft* **DirectSound**, в том числе алгоритмов трехмерного позиционирования звука *Microsoft* **DirectSound3D** и *Aureal Semiconductor* **A3D**. Кроме этого, обе платы имеют таблично-волновой синтезатор и по разъему для подключения дочерней таблично-волновой платы. А также у обеих плат есть ускоренный игровой порт (который практически не требует ресурсов процессора и не зависит от его скорости).

Большинство игр сейчас поддерживают и будут поддерживать **DirectSound3D**. Если в системе не была обнаружена поддержка **A3D**, компьютер будет использовать именно **DirectSound3D**. Но такие производители, как *LucasArts*, отдают предпочтение **A3D** как более качественной системе по сравнению с **DirectSound3D**. Да и к тому же существуют игры, например, **Jedi Knight: Dark Forces II**, которые не поддерживают **DirectSound3D**, так как были выпущены до его появления. Для таких игр **A3D** становится единственной возможностью услышать 3D-звук, ну а для этого необходим совместимый с **A3D** звуковой акселератор. Именно подобную совместимость предлагает в своих продуктах *Diamond*.

По большому счету, **M80** является урезанной версией первой платы **Monster Sound** компании *Diamond*. Отличия следующие. В **Monster Sound** есть выходы для четырех колонок, в **M80** их только два (впрочем, добавлен вход для наушников). А поставляться **M80** будет с урезанной на треть версией игры *LucasArts* **Jedi Knight Pathways: to the Force**. Волновой синтез в **M80** остался прежним, это чип **AdMOS** с 32 голосами и 2Мб, записанных в ROM.

Плата **MX200** будет ориентирована на более требовательного пользователя. Во-первых, она будет иметь 64-голосовой таблично-волновой синтез компании *Dream*, причем создающий 64 голоса не программно, а аппаратно. В ПЗУ платы будет записано 4Мбайт инструментов от производителя, имя которого пока не сообщается, но, по словам Кена Вирта (Ken Wirt), вице-президента *Diamond* по вопросам корпоративного маркетинга, инструменты будут «от известной и уважаемой в мире музыки компании». У платы будут позолоченные разъемы: выходы для четырех колонок и отдельный – для наушников. В комплект с **MX200** войдет та же версия **Jedi Knight: Pathways to the Force**, и еще две 3D-игры, которые *Diamond* пока назвать не может, а также несколько звуковых программ. По планам *Diamond* **MX200** займет место старого **Monster Sound**.

Сразу надо заметить, что эта плата не будет совместима с теми DOS-играми, которые не запускаются из-под Windows 95. Вообще, *Diamond* рекомендует всем, кто еще часто играет в DOS-игры, не расставаться со своей старой ISA-платой, а оставить ее с **Monster Sound**, который предназначен только для разрабатываемых сейчас игр под доминирующую операционную систему Windows 95 и DirectX.

***

Для всех уставших от обычных мышей и джойстиков сообщаем, что появился новый необычный манипулятор, который фактически позволяет управлять игрой или программой только движением головы. Компания *Video Computer S.p.A.* надеется, что новое устройство под названием **Union Reality** благодаря своей новизне, наличию в одном шлеме сразу 3D-манипулятора, качественных наушников с микрофоном, а также приятному дизайну (который разработан дизайнерами машин *Ferrari*), позволит устройству хорошо конкурировать с «классическими» манипуляторами. Из других преимуществ **Union Reality** можно назвать совместимость с DirectX, а также сравнительно невысокую цену в $99.

***

Компания *Zoran* сообщила, что чип декодирования DVD **Vaddis** поддерживает технологию **Qsound 3D Audio**. Впервые результат этого будет представлен на выставке CES (пройдет она в этом месяце). Первое устройство, использующее новый чип – проигрыватель **DV-S100 DVD** компании *Sharp Corporation*.

***

Корпорация *Intel* сделала новогодний подарок всем, кто собирается перейти на Slot 1. Она в очередной раз снизила стоимость процессора **Pentium II** (правда, только на модели с тактовой частотой 233 МГц) с $401 до $268. Это практически приравнивает стоимость самой мощной системы на Socket 7 (с процессором **Pentium MMX** 233 МГц) к стоимости самой простой системы на основе Slot 1, обладающей той же тактовой частотой.

Информационное агентство «Galaxy Press»

***

16 января корпорация *Intel* объявила о начале продаж материнских плат **AL440LX**, **DK440LX** и **R440LX** для процессора **Pentium II** в рамках программы «Продукция *Intel* в штучной упаковке».

***

27 января в Москве будет представлен новый процессор корпорации *Intel* – **Pentium II** с тактовой частотой 333 МГц. Это произойдет на следующий день после мировой премьеры последнего изделия *Intel*. **Pentium II-333** – первый процессор, выпускаемый по технологии 0,25 мкм.

Intel

***

Компания *VIA Technologies, Inc.*, один из крупных производителей чипсетов для материнских плат, выпустила набор микросхем для процессоров с разъемом Socket 7, **VIA Apollo MVP3**. **MVP3** спроектирован на основе **VP3** и поддерживает порт AGP. Впервые используется частота системной шины 100 МГц, что позволит поднять производительность системы на 50-60 %. Новый чипсет поддерживает все процессоры, совместимые с Socket-7: **Intel Pentium**, **Pentium MMX**, **AMD K5**, **K6**, **Cyrix 6x86**, **6x86MX**, **IDT WinChip C6**.

Основные возможности чипсета:

- документированные внешние частоты 66/75/83/100 МГц;
- поддержка до 1 Гбайт памяти типа FP/EDO/SDRAM/DDR SDRAM II;
- порт AGP (1x & 2x mode);
- синхронный и псевдосинхронный режимы работы PCI и AGP;
- до 2 Мбайт кэш-памяти второго уровня;
- поддержка технологий PC97 ACPI, USB, UDMA/33.

Набор, состоящий из двух микросхем, уже поставляется ведущим производителям материнских плат.

VIA

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PC

688(I) HUNTER/KILLER

Загрузите файл Player.db в шестнадцатиричный редактор и по смещению 2544 введите значение 286B – получите 27400 баллов.

ABUSE

Активизация режима Бога

Запустите игру с параметром –edit, в главном меню нажмите **Shift + Z**.

Для начала игры надо нажать **Tab**.

BATMAN FOREVER

Выбор уровня

В самом начале игры на первой картинке с текстом, когда услышите «Game activated», введите с клавиатуры слово **Lullaby**. Затем в меню нажмите **F10**. После этого перед началом игры вы сможете выбрать уровень.

BEDLAM

Активизация режима бога

Когда у вас спросят имя, введите **GOD** (заглавными буквами).

Доступ ко всем технологиям

Надо запустить игру с параметром **/KARMA**.

BLOOD

Перед вводом кода необходимо нажать **T**.

BUNZ – оружие в обеих руках (действует недолго);
COUSTEAU – 200 % здоровья;
EDMARK – самоубийство;
EVAGALLI – прохождение сквозь стены;
FUNKYSHOES – высокие прыжки;
GOONIES – вся карта;
GRISWOLD – 200 % брони;
KEYMASTER – все ключи;
MARIO – переход на следующий уровень;
MCGEE – самосожжение;
MONTANA – все оружие и боеприпасы;
MPKFA – бессмертие;
ONERING – невидимость (на время);
RATE – частота кадров;
SATCHEL – мед. сумка.

CHASM

Для ввода кода нажмите **BACKSPACE**, а затем **TAB**:

CHOJIN – режим God;
WEAPON – все оружие и патроны;
AMMO – все оружие;
ARMOR – 200% брони
INVISIBLE – двухминутная невидимость
FULLMAP – полная карта
KILL – убить всех монстров.

CONSTRUCTOR

Коды

Работают в версии и для DOS, и для Windows 95. Коды вводятся на экране выбора миссии и карты, причем можно ввести коды, затем вернуться в главное меню и загрузить одну из ранее сохраненных игр. Набрав код, нажмите **Enter**. Если все введено правильно, вы услышите звуковой сигнал. При наборе вы можете даже использовать **Backspace**, если допустите ошибку. Начав играть, нажмите **C**, чтобы активизировать коды. Вы услышите звуковой сигнал, а к цифре, отображающей количество прошедших дней, добавится плюс – начинайте грязную игру!

actions674 – даже на уровне сложности easy вы сможете творить все возможные в игре гадости (undesirables actions);
build909 – скоростное строительство – без рабочих и стройматериалов. Просто нажмите **Ctrl**, размещая здание;
cadets552 – больше не нужно выращивать ни кадетов – кандидатов в полицейские, ни воришек (bribes), которые станут гангстерами. Просто нажмите **Alt + P** (cadets) или **Alt + M** (bribes);
complain840 – вам надоели капризы жильцов? **Alt + C**, и они вам больше не докучают;
estates131 – городской совет не будет вмешиваться при покупке земли;
fences673 – доступны все типы оград;
gadgets337 – можно производить все виды ТНП;
gangster822 – вы сможете превратить рабочих в гангстеров – шесть к одному;
houses738 – можно строить дом любого типа;
loans039 – вы сможете взять у бандитов в долг любую сумму. Но отдавать придется;
maps751 – доступ ко всем картам с любым количеством игроков при сложности easy;
missions824 – вы можете не выполнять миссии, которые поручает вам городской совет (council missions) – достаточно нажать **Alt + I**;
speed471 – повышает скорость во время сетевой игры;
teams418 – возможность менять цвет, играя в одиночку;
tenants127 – доступны жители всех пяти уровней;
weapons473 – возможность приобретать все виды оружия;
worker902 – вы сможете купить рабочих у городского совета – по 5 тысяч за каждого.

Советы

Поскольку известно, сколько проживет любой из обитателей принадлежащих домов, это можно использовать для обогащения. Когда кому-то останется жить несколько месяцев, максимально повысьте им арендную плату. Они, конечно будут жаловаться – писать письма вам и кляузничать мэру. Вам дадут какое-то время, чтобы избежать черных меток. Убедитесь, что это время – обычно 350 дней – больше, чем срок жизни ваших жильцов. Они умрут раньше, а вы получите арендную плату по самой высокой ставке

Если вы набрали слишком много черных меток, постройте дом второго уровня и поселите туда панков. Через некоторое время они потребуют построить им зеленую изгородь и снизить арендную плату. Следует уменьшить их арендную плату до минимума или заставить рожать детей. Теперь вы будете получать белые метки. Таким способом вы снизите количество грозных черных меток и даже сможете заработать денег (100 белых меток = 10000 денег).

CROC

argolife – неограниченные жизни;
argoskip – выбор этапа

CRUSADER: NO REMORSE

Во время игры введите **Jassica16**. После этого вы сможете использовать следующие коды:

`Alt + F10 (Ctrl + F10)` – неуязвимость;
`F10` – все предметы и оружие.

DARK EARTH

Нажмите `P` для того, чтобы поставить игру на паузу, введите код и нажмите `Enter`. Код «Easy Mode» должен быть активизирован первым, чтобы сделать доступным использование других кодов.

fortytwo – Easy Mode;
dwarf – маленький персонаж;
normal – нормальный персонаж;
baffe – большерукий персонаж;
bigfoot – большеногий персонаж;
bighead – большеголовый персонаж;
muchbetter – Аркан сам себе облегчает вес.

Секретные клавиши:

`Ctrl + D` – увеличить жизненный показатель Аркана.
`D` – уменьшить жизнь противника до 1.

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

В режиме разговора (вызывается нажатием на `T`) после появления приглашения «Command» напечатайте код и нажмите `Enter`:

IMAYODA – Джедай-Мастер Светлой стороны (доступны все соответствующие способности);
SITHLORD – Джедай-Мастер Темной стороны;
RACCOONKING – Джедай-Супермастер (доступны способности и Светлого Мастера, и Темного);
BACTAME – полное восстановление здоровья;
RED5 – все виды оружия;
WAMPRAT – все предметы;
YODAJAMMIES – восстановление запаса Силы для спецспособностей;
5858LVR – полная карта этапа;
DEEZNUTS – пропуск этапа (переход на следующий);
THEREISNOTRY – завершение этапа (победа).

Кроме этих кодов, есть такие, которые можно «включать» и «отменять». Применяя их, нужно после кодового слова указывать: «On» или «Off». Например, для включения режима полета вы должны напечатать: «Eriamjh On».

JEDIWANNABE ON/OFF – режим блокировки всех вредных воздействий, кроме падения с очень большой высоты;
ERIAMJH ON/OFF – режим полета. При помощи клавиш «подпрыгнуть» и «присесть» вы сможете взлететь или плавно опуститься;
WHITEFLAG ON/OFF – включение и отключение искусственного интеллекта (если он выключен, враги не станут нападать на вас);
SLOWMO ON/OFF – режим замедления (хорош во время поединков на лазерных мечах).

DEATH RALLY

Коды, вводимые во время игры:

DRAG – бесконечное ускорение;
DREAD – неограниченные патроны;
DRINK – ракетное топливо;
DRUB – неуязвимость.

Коды, вводимые в меню:

DRAW – получить $1000;
DRIVE – получить 10 очков;
DROOL – получить $500000;
DROP – снять 10 очков.

Чтобы получить бонусовую защиту, вместо имени введите **Duke Nukem**.

DIABLO: HELLFIRE

Дополнительный персонаж Bard

В директории с игрой Diablo: Hellfire создайте текстовый файл с названием «COMMAND.TXT» и наберите в нем текст: «multitest cowquest theoquest bardtest».

EXCALIBUR 2555 AD

Поставьте игру на паузу с помощью клавиши `Esc`. Удерживая клавишу `F12`, нажимайте нижеприведённые комбинации клавиш управления курсором. Продолжите игру. Появится сообщение, информирующее об использовании кода.

↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑ – отпереть все двери (за исключением тех, что в комнате, в которой вы находитесь);

↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, ← – полное здоровье;
↑, ↑, ←, ←, →, →, ←, ← – максимальная поражающая сила меча;
←, →, ←, ↑, →, ↑, ↑, ↑ – пропустить уровень (перейти на следующий).

F22 RAPTOR

Нажмие **T** для появления строки ввода и наберите в ней:

it's not my fault – завершить миссию;
never tell me the odds – постоянные промахи противника;
we can rebuild him – восстановить повреждения;
there can be only one – неуязвимость;
i'll be back – перезаполнить хранилища.

FIFA SOCCER '98

В окне Player Edit измените любое имя игрока на одно из нижеприведённых – и появится окно «Special Options», позволяющее включать специальные режимы, выполненные с редким чувством юмора.

Dohdohdoh – сумасшедший скачущий мячик;
eac rocks – режим «Большеголовиков»;
footy – глупые движения;
johnny atomic – приступить к погружению!
urlofus – невидимые стены;
xplay – острый кетчуп.

FIGHTERS ANTHOLOGY

Зайдите в главное меню. Нажмите и держите три правые кнопки – **Alt**, **Ctrl**, **Shift**. Отпустите их и щелкните на пункте single mission. Теперь вам доступны все миссии из предыдущего Janes sims (их более ста). Вы также получаете возможность летать на «atomic moth» и на одном из видов летающих динозавров.

GRAND THEFT AUTO

Вводите эти коды на экране выбора героев после нажатия кнопки **Del**.

itsgallus – все жизни;
nineinarow – все уровни;
super well – все уровни;
iamthelaw – без полиции;
stevesmates – без полиции;
itcouldbeyou – дает вам 999999999 Points;
suckmyrocket – дает все вооружение и защиту;
itstantrum – бесконечные жизни;
6031769 – бесконечные жизни;
hate machine – Raises Point Values;
buckfast – нажав * на цифровой клавиатуре, получите все оружие;
porkcharsui – режим диагностики.

GUBBLE

В главном меню наберите **GUBBLEDCHEAT**. Если все выполнено правильно, вы должны услышать смех. Теперь вам доступны следующие функции.

На карте:

F3 – убрать все кирпичи;
F9 – переключение между картами.

Во время игры:

F8 – бессмертие;
+ – ускорить передвижение;
***** – замедлить движение.

HUNTER HUNTED

Коды нужно вводить во время игры. Перед и после ввода кодов надо нажать **Enter**.

COLE – неуязвимость, все оружие и боеприпасы;
ALDEN – полное здоровье;
TREVOR – все оружие и боеприпасы;
INVINCIBLE – неуязвимость;
HAHN, RAYL, BLUE, OCHRE, SAGE, AVACADO или **VINCENT** – изменение цвета игрока.

IGNITION

Коды надо вводить на экране выбора языка. Правильный ввод подтверждается звуковым сигналом.

SLASKTRATT – все машины;
SURMULE – все трассы;
BANARNE – растянуть машины;
SKUNK – оставить от машин одни колеса;
SVINPOLE – изменить перспективу обзора;
STRINGS – убрать с трассы всех противников;
FILMJOLK – постоянное изменение экрана.

LOST VIKINGS 2

Коды вводятся на экране паролей уровней:

W4RP – попасть на последний достигнутый уровень;
GHST – неуязвимость;
CR3D – кредиты.

Пароли уровней: **NTRO, 1STS, 2NDS, TRSH, SW1M, WOLF, BR4T, K4RN, BOMB, WZRD, BLKS, TLPT, GYSR, B3SV, R3TO, DRNK, YOVR, OV4L, T1N3, D4RK, H4RD, HRDR, LOST, OBOY, HOM3, SHCK, TNML, H3LL, 4RGH, B4DD, D4DY**.

MASTER OF ORION II

Удерживайте **Alt** во время ввода

EINSTEIN – все исследования;
CRUNCH – окончание строительства текущего проекта;
ISEEALL – посмотреть все планеты и игроков;
CANBONLY1 – все компьютерные противники нападают на вас.

MEGARACE 2

Ввод кодов осуществляется в меню:

DEBUG – преображения машины во время игры (**O** – для преображения, **I** – для возврата к прежнему);
GAME – пропуск вводной анимации;

MAP	– карта трассы;
MONEY	– начать заново игру, получить 99999 монет;
NOLANCE	– Лэнс Бойл перестанет капать вам на мозги;
SPEED	– скоростной автомобиль.

MEN IN BLACK

Во время игры нажмите **Esc** для выхода в меню. С клавиатуры введите **DOUGMATIC** – вас должно выкинуть обратно в игру (если не получилось с первого раза, попробуйте попереключать шрифты). Вводите следующие коды в меню:

AGENTJ	– играть за агента J;
AGENTK	– играть за агента K;
AGENTL	– играть за агента L;
AGENTX	– играть за агента X;
AMAZON	– Амазония;
ARCTIC	– Арктика;
FRALES	– база пришельцев;
GALLERY	– тренировочные комнаты;
GIVEME	– все оружие;
HEALME	– полное здоровье;
HQ	– штаб-квартира MIB;
KILLEM	– убить всех врагов на экране;
LOADME	– бесконечные патроны;
MOVEME	– дать слоты сохранения начала всех уровней;
PROTECTME	– бессмертие;
TEMPLE	– храм инков;
UNDERGND	– подземелье.

MYTH: THE FALLEN LORDS

Чтобы иметь возможность выбора любого уровня, в главном меню зажмите **Space** и начните новую игру (New Game).

Чтобы мгновенно победить на уровне, держите **Ctrl** и нажмите **+**.

NBA '98

Если вы захотите как-то разнообразить игру, попробуйте в меню создания команды (Custom Team) ввести вместо названия следующие коды: EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes, TNT Blasters. Появится надпись «Hidden Team Activated», и вам станут доступны все эти команды, полностью состоящие из сотрудников *Electronic Arts* и *TNT*.

NHL '98

Коды

Для любителей обмануть компьютер приводим коды, которые вводятся с клавиатуры прямо в игре:

MANTIS	– игроки становятся похожими на богомолов;
NHLKIDS	– игроки становятся детьми;
ZAMBO	– на поле во время матча появляется машина для очистки льда;
FLASH	– яркая вспышка;
VICTORY	– салют;
SPOTS	– получение данных об игре;
HOMEGOAL	– гол в ворота домашней команды;
AWAYGOAL	– гол в ворота команды гостей;
PENALTY	– штраф;
INJURY	– травма.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Коды вводятся в главном меню.

Просмотр видеороликов

Чтобы увидеть все мультики, удерживая **Shift**, нажмите в главном меню ↑, ←, →, ←, →, ←, →, ↓.

Выбор уровня

А чтобы выбрать любой уровень игры, удерживая **Shift**, нажмите в главном меню ↓, →, ←, →, ←, →, ←, ↑.

PANDEMONIUM 2

Пароли

IMMORTAL	– 31 жизнь;
NEVERDIE	– неуязвимость;

НОВОСТИ

За последнее время появились патчи поддержки акселераторов трехмерной графики **Voodoo Rush** к игре **Streets of Sim City**, патч с дополнительными трассами к игре **MotoRacer**, а также исправление несовместимости игры **Seven Kingdoms** с процессорами компании *Cyrix*.

***

Компания *Cavedog* выпустила новые боевые единицы для игры **Total Annihilation**: тяжелую лазерная башню Thunderbolt, мобильный радар KBot «Voyeur» и радарный самолет «Eagle». Списать дополнения можно на http:// www.annihilated.com.

***

Появился патч версии 1.01 для игры **Diablo: Hellfire** компании *Sierra*, более известной как единственное официальное дополнение к **Diablo**, разработанное компанией *Synergistic Software*.

Патч исправляет множество ошибок, недоделок, а также немного улучшает игру. Среди этих ошибок «исчезание квеста», зависания при использовании заклинания Beserk, пассивных монстров и другие. А среди улучшений стоит назвать ускорение частоты ударов героя-монаха открытой рукой, модифицирование заклинания Search (теперь показывает все предметы на автокарте), а также увеличение жизненной планки у монстров на уровнях сложности Nightmare и Hell.

***

Компания *Interactive Magic* выпустила патч версии 3.00d к многопользовательскому онлайновому авиаимитатору **Air Warrior III**. Он исправляет восемь обнаруженных ошибок.

***

Появилось несколько новых патчей, в том числе версия 1.01 патча для игры **CART Precision Racing** (он исправляет некоторые недоработки AI) и патч **Direct3D** поддержки к игре **Fifa '98** компании *EA Sports* (он также исправляет некоторые ошибки в игре).

***

Компания *Activision* сообщила о своих планах выпустить дополнительный диск к игре **Dark Reign**. Новинка получила название **Dark Reign Expansion: Rise of the Shaddowhand**, а выход ее определен на март.

***

HORMONES	– полное здоровье;
GETACCES или OCMCKKEJ	– выбор уровня;
MAKMYDAY	– оружие;
GONAHURL	– режим перемещающейся камеры;
SKATBORD	– скоростной режим;
GENETICS	– режим мутанта;
ACIDDUDE	– психоделические текстуры;
JUSTKIDN	– оживающие монстры.

Пароли уровней

номер уровня	название уровня	пароль
1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI
10	Pipe Hous	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID
18	Rub The Buddha	MAECCBEJ

PRAY FOR DEATH

Вводить коды надо на экране титров:

MEETTHEGUYS – игра внутри игры (в случае вашей победы могут появиться дополнительные возможности);

TOONSOUND – мультяшный звук;

SENDMEFASTER – ускоренная игра;

NEEDNOBATTERIES – посмотрите на **reaper'a**, когда рядом нет противников.

PROTOSTAR

Хитрость

Идите в «Trade» (торговля), если у вас есть свободное место в контейнере. Далее нажмите на кнопку «Buy Goods». Выберите что-нибудь стабильное по цене. Далее в цене нажмите цифру 1 столько раз, сколько можете (до тех пор, пока вы не сможете больше добавлять единиц в цене). Далее щелкните на «Suggest» для того, чтобы подтвердить цену. Они согласятся, и цена изменится на 19961. Далее купите столько много вещей, сколько сможете, и это добавит вам денег на ваш счет. Далее, пока ваш контейнер заполнен, выходите из «Trade», идите в «Engineering» и вываливайте то, что вы купили. Если вы сделаете это, то сможете вернуться в «trading» и повторить процесс, чтобы получить ещё больше денег. После этого лучше всего идти в космопорт и купить там весь третий уровень.

QUAKE 2

Названия уровней

Команда «map» может также использоваться для просмотра роликов (movie), надо только набрать «map moviename» в консоли (вызывается клавишей ~). Например: «map idlog.cin».

Описание ролика	*Название*
Логотип компании id	idlog.cin
Заставка (вступление)	ntro.cin
Демонстрации игры	eou1_.cin, eou8_.cin
Окончание	end.cin

Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «map levelname»

(например, «map base1»). Ни в коем случае не вводите «.bsp»

(*) – звездочкой помечены секретные уровни.

Unit 1....................................Base Unit
Outer Base..............................base1.bsp
Installation.............................base2.bsp
Comm Center...........................base3.bsp
Lost Station (*)........................train.bsp (*)
Unit 2....................................Warehouse Unit
Ammo Depot...........................bunk1.bsp
Supply Station.........................ware1.bsp
Warehouse..............................ware2.bsp

Сразу несколько патчей поддержки нового «железа» появилось за последние дни. Во-первых, чип **PowerVR** компании *NEC* (используется он, например, в плате *Matrox* **M3D**), наконец, получил хорошую поддержку в играх **Quake** и **Hexen II**, также появился патч для работы чипа в играх **Quake II** и **Men in Black** (как демо-, так и полной версии).

Кроме этого, появились драйвера поддержки чипа *nVidia* **RIVA 128** для игры **Longbow 2**. Ну а к игре **POD** – поддержка технологии **Force Feedback**.

Компания *Microsoft* сообщила о появлении нового патча для игры **CART Precision Racing**.

Компания *Dynamix* выпустила бета-патч к авиаимитатору **Red Baron II**.

Компания *id Software* выпустила очередную версию – 3.10 – патча к игре **Quake II**.

На официальном веб-сайте, посвященном знаменитому герою Конану, появился патч к игре **Quake**, который преобразует игру в мир Конана с соответствующими героями, архитектурой и оружием. Он предназначен для рекламы новых телевизионных серий о приключениях героя под названиями **The Tomb of Ulrich Matar** и **Into the Tomb**. Списать патч можно с http:// www. Conan.com /flash /quake.html.

upgrade 1

Появился патч версии 1.1 к игре *Heavy Gear*. Среди его исправлений – улучшение AI компьютерных оппонентов при многопользовательской игре, более качественная поддержка акселераторов трехмерной графики **3Dfx**, в том числе и новых плат с 6 Мб памяти (где 4Мб отводится для текстур), новые эффекты для *Force Feedback* устройств, а также возможность включения текстур в 16-битном цвете.

Компания **Digital Integration** выпустила бета патч поддержки акселераторов **3Dfx** к игре *iF-16*.

Появилось сообщение, что уже в январе компания **Megamedia** выпустит патч к игре *Chasm*. Он исправит некоторые ошибки возникавшие в связи с не поддержкой модемной игры в том случае, если модем установлен на Com 3 или 4. Плюс к этому в игре не было поддержки протокола TCP/IP, хотя на коробке эта функция была описана как имеющая место.

Информационное агентство «Galaxy Press»

Unit 3	Jail Unit
Main Gate	jail1.bsp
Destination Center	jail2.bsp
Security Complex	jail3.bsp
Torture Chambers	jail4.bsp
Guard House	jail5.asp
Grid Control	security.bsp
Unit 4	Mine Unit
Mine Entrance	mintro.asp
Upper Mines	mine1.bsp
Borehole	mine2.bsp
Drilling Area	mine3.bsp
Lower Mines	mine4.bsp
Unit 5	Factory Unit
Receiving Center	fact1.bsp
Sudden Death (*)	fact3.bsp (*)
Processing Plant	fact2.bsp
Unit 6	Power Unit/Big Gun
Power Plant	power1.bsp
The Reactor	power2.bsp
Cooling Facility	cool1.bsp
Toxic Waste Dump	waste1.bsp
Pumping Station 1	waste2.bsp
Pumping Station 2	waste3.bsp
Big Gun	biggun.bsp
Unit 7	Hangar Unit
Outer Hangar	hangar1.bsp
Comm Satelite (*)	space.bsp (*)
Research Lab	lab.bsp
Inner Hangar	hangar2.bsp
Launch Command	command.bsp
Outlands	strike.bsp
Unit 8	City Unit
Outer Courts	city1.bsp
Lower Palace	city2.bsp
Upper Palace	city3.bsp
Unit 9	Boss Levels
Inner Chamber	boss1.bsp
Final Showdown	boss2.bsp

ROAD RASH

Во время игры:

XYZZY – включение режима ввода кодов;
SPOON! – ускорение;
THWACK! – цепь;
K'THUNK! – дубинка;
BRIBE – убить полицейского;
PLUGH – отключение режима ввода кодов.

SCREAMER RALLY

TRAMO – доступность всех трасс;
CARBO – доступность всех машин;
LEALL – доступ в любую лигу.

SEVEN KINGDOMS

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены).

Наберите следущую комбинацию: «!!!@@@###», далее нажмите одну из следущих клавиш:

C – добавление $1000 на ваш счет;
**** – добавление 1000 единиц пищевых запасов;
T – все технологии;
M – открывание всей карты;
; – увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного населения будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);
= – увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;
B – немедленно завершить строительство выбранного строения;
Z – включить / выключить режим быстрого строительства;
U – король бессмертен.

SHADOW WARRIOR

Коды

Нажмите **T** (появится значок SW) и наберите:

CONFIG – меню отладки;
SWCHAN – режим Бога;
SWGHOST – режим прохождения через стены;
SWGIMME – весь инвентарь;
SWGREED – режим Бога, весь инвентарь и оружие;
SWLOC – введенный в первый раз, показывает скорость игры, во второй – координаты играющего;
SWMAP – показывает полностью карту уровня;
SWNAME – изменить имя в режиме multiplayer;
SWQUIT – выйти из игры;
SWRES – сменить разрешение экрана;
SWSAVE – сохраняет текущий уровень на винчестере в виде файла swsave.map. В дальнейшем вы можете отредактировать этот уровень встроенным редактором уровней BUILD;
SWSTART – начать уровень сначала;
SWTREK*XX* – перейти к уровню *XX*.

STREET FIGHTER ZERO

Хитрость

Сделайте раскладку клавиатуры более удобной. Тройное нажатие X Punch эквивалентно одному «/» , три X Kick – одному «*».

Установите курсор на пункт RANDOM в fighter select menu. Нажмите и держите клавишу, чтобы выбрать вашего бойца:

AKUMA (GOUKI) = 3X KICK + Punch or Kick button,
M. BISON (VEGA) = 3X PUNCH + Punch or Kick button,
DAN HIBIKI = SELECT + Punch or Kick button.

SUB CULTURE

Наберите в любом месте во время игры:

kamikaze – самоубийство;
tonka – защитное поле;
refill – восстановление брони;
mutant – радиационная защита;
billy – увеличение скорости игры;
tick – добавление счетчика Гейгера;
rinse – уровень 0;
dryer – уровень 1;
cotton – уровень 2;
delicates – уровень 3;
tumble – уровень 4;
colours – уровень 5;
halfload – уровень 6;
didit – успешное окончание миссии;
bedlk – режим Бога;
haveall – доступны все миссии;
havesome – доступны все миссии;
wonga – деньги;
imnotluc – режим Бога;
scotty – телепортация (см. далее);

Телепортация:

Наберите «SCOTTY», и игра будет заморожена (приостановлена). Далее введите один из следущих кодов, символизирующих место, куда вы задумали телепортироваться.

Touka, Boot, Flats
Beluga, Knob, Anchor
Velcova, Arch, Outlet2
Tryton, Pipe, Outlet3
Aquatraz, Volcano, Pipe2
Refinery, Cave, Bucket
Ribs, Tunnel
Outlet, Wood
Can, Limpet
Abyss, Cleft

TAKE NO PRISONERS

Нажмите **Shift** + **~** для того, чтобы появилась консоль, куда вводить коды, и набирайте их:

juggernaut режим Бога (неуязвимость);
goldblum режим полета;
wraith ходить сквозь стены;
positions показать вашу позицию (x,y,z);
a_moveme x,y,z переместить вас в указанные координаты;
dir maps список доступных карт;
map x перейти на уровень X (X = название уровня);
spawn x создать item или creature;
ode to jack убить всех creatures на уровне.

Для получения разнообразных предметов:

w_saber
w_assault_rifle
w_crossbow
w_laser_rifle
w_gauss_gun
w_grenade_launcher
w_rocket_launcher
w_flame_thrower
w_chain_gun
w_plasma_generator
w_ptp_cannon
i_medical_kit
i_flak_jacket
i_body_armor
i_reflectarmor
i_heatshield
i_energyarmor
i_energyshield
i_molotov
i_gas_gren
i_claymore
i_float_disk
i_rocket_net
i_gas_mask
i_laser_sight
i_disk
i_enhancers
i_shuriken
i_implosion
i_fragger
i_radshield
i_ir_goggles
i_stealth
i_grav_belt
i_force_barrier
i_override
i_flare
i_demopack
i_energyshield
i_dome_device
i_dome_crystal

TEST DRIVE 4

Для ввода кодов первым делом зайдите в экран «Save Game». Выберите Slot 10, введите в нем код и нажмите **Enter**. Вы можете использовать коды в сетевой игре, только для этого все игроки обязательно должны вводить один и тот же код.

NOAICARS – отключить AI гонщиков в сетевой игре;

НОВОСТИ

Игровой канал *Worldplay* фирмы *America Online* сообщил о начале работ над новой игрой под рабочим названием **Heavy Damage**. По жанру это будет трехмерный боевик, место действия которого – мрачные подземелья. На летательном аппарате вам предстоит пройти лабиринт, преодолевая по пути множество препятствий, сражаясь с компьютерными врагами и с реальными игроками. Для пользователей же, которым до смерти надоел неубиваемый герой-одиночка, специально будет существовать и «командный» вариант игры.

***

Игровая онлайн-служба *Heat* сообщила о заключении соглашения с компанией *Activision* о эксклюзивном размещении двух новых игр, **Battlezone** (римейк первой в истории трехмерной игры с добавлением стратегии) и **Sin** (очередной «квакокиллер»), на игровой службе *Heat*. В качестве ответного шага на страницах *Heat* в ближайшее время стартуют рекламные кампании этих двух продуктов, приуроченные к датам появления этих игр на прилавках. Напомним, что выход **Battlezone** предварительно намечен на март, а **Sin** появится ближе к концу весны.

***

Игра *Quake* по-прежнему остается одной из самых популярных Интернет-игр, а по количеству проводимых состязаний и соревнований она, несомненно, лидирует.

Сейчас готовится новый турнир – второй «всеженский» турнир **Queen of the Hill II** (первый, **QuakeWorld Queen of the Hill**, проходил в октябре 1997 года). Начнется он 27 февраля. Регистрация участников ведется до 31 января по адресу http:// quake. Miningco. Com/.

Информационное агентство «Galaxy Press»

STICKIER – отключить трехмерные аварии (ваша машина не будет отрываться от земли);
AARDVARK – все аварии отключить;
ITSLATE – отключить спецэффекты (только для 3Dfx-версии);
CREDITZ – показать титры с клевыми картинками;
SRACLLA – разблокировать все машины;
LEVELLLA – разблокировать все трассы;
SPAZZY – Test Drive on Acid;
BANDW – черно-белый режим;
MIKTROUT – большие машины;
MPALMER – маленькие машинки;
GONZON – Fast Forward Mode;
GONZOFF – FF Mode Off;
BIRDVIEW – вид извне;
NITROXXX – nitro boost with horn button;
BOBCRED – extra credits;
COLOUR – включить цветной режим (после включения черно-белого).

TOTAL ANNIHILATION

Для ввода пароля нажмите **Enter**.

ATM – получение дополнительных 1.000 ед. железа и энергии;
CONTOUR# – показывает трехмерный каркас территории (# заменить на число от 1 до 5);
DITHER – помехи;
DOUBLESHOT – удваивание повреждений, наносимых противнику;
DRDEATH – выбор миссии;
NOWISEE – полная карта;
RADAR – стопроцентный охват территории радарами.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE – Экстра-автомобили, найденные в двух пустых гаражах после Лагуны.
Tank – Вы можете уничтожать врага со страшной силой !
Flexmobile – Rear Wheel Drive, sticks to the road quite well.
XBOOSTME – Увеличивает скорость игры.
CMCOPTER – Вид из вертолета, который летает вокруг трассы. Не очень хорош для ведения гонки, но дает потрясающий обзор вокруг трассы. Этот код доступен только на трассе в Silverstone (в режиме одного игрока).
CMSTARS – Небо приобретает приятный вечерний окрас...
CMNOHITS – Позволяет проезжать насквозь другие машины, так же как и другие машины могут проезжать сквозь вашу. Можно ехать по оптимальной траектории, не обращая внимания на оппонентов. Помешать движению никто не сможет !
CMMICRO – Вид строго вертикально сверху (как в игре «Micro Machines»).
CMCHUN – Go-Kart вид (только руль и ваши руки, без приборной панели).
CMFOLLOW – Вид из камеры «ФИЛЬМ» (только в режиме одного игрока), базируется на передвижении камеры в режиме слежения за машиной под разными углами, как показывается в демонстрационном режиме.
CMLOGRAV – Пониженная гравитация.
CMTOON – Оживление горизонта.
CMCATDOG – Падающие с неба кошки и собаки.
CMMAYHEM – Более сумасшедшие мультипликационные коллизии.
CMHANDY – Вы можете видеть свою руку больше в виде из машины.
JHAMMO – Все трассы.
CMLOCK – Посмотреть все трассы опять.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

JFFSPNGDNBRG – неограниченная жизнь;
HTSDNM – галерея;
LRNMSNHR – показать титры;
MGRLSGTM – всё оружие;
RHNSRLL – неограниченное количество патронов;
MBRNKLSN – режим «Призрак»;
HFLLTHSH – враги уменьшаются;
PRMSHN – большие головы;
LLSNMRTN – неуязвимость;
BGGNTSS – режим «Диско»;
PTLFGNDS – переход на 1-ый уровень ;
QTMBGS – переход на 2-ой уровень;
GTMNDSBF – переход на 3-ий уровень;
NCPGHM – переход на 4-ый уровень;
RSTPDFRPL – переход на 5-ый уровень;
BGRSD – переход на 6-ой уровень;
NBCD – переход на 7-ой уровень;
LFRRSPR – переход на 8-ой уровень;
CRCDND – переход на секретный уровень LONGHUNTER;
CTNTSCND – переход на секретный уровень MANTIS;
THSFNDNT – переход на секретный уровень TREX;

HSTSMN – переход на секретный уровень CAMPAIGNER;
TRNTNNQ – вся карта открыта;
KNTSFSKS – режим полёта;
CRLSFNDNGS – чистые цвета;
DGHTTSRS – все ключи;
TKMDKK – показать противников;
GSRCGKFS – QUACK-режим.

TWISTED METAL 2

Наберите «gloriousicecream» в меню выбора машин для того, чтобы стать неуловимым Sweettooth.

VIRTUA SQUAD

На экране с надписью «Sega» зажмите **Reload** и нажмите ↑, ↓, ←, →. Затем на экране с надписью «AM2» зажмите **Reload** и нажмите ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ←, →. Теперь в появившемся секретном меню вы можете выбрать один из девяти уровней сложности и активировать разнообразные режимы. Во время игры нажмите паузу, затем **F3**. После этого с помощью кнопки **Reload** можете выбрать любое оружие.

VIRTUAL SPRINGFIELD

Чтобы активизировать транспортер, вы должны открыть свою карту, держать нажатыми клавиши
Shift + V + S и дважды щелкнуть кнопкой мыши по звезде назначения. Это прибавит вам денег.

WAR GODS

Коды вводятся в окне Game/Properties/Advanced/Cheats. Если код введен правильно, надпись Cheat поменяется на Cheat OK! Первое из чисел включает режим, второе – выключает.

0708 (8070) – первый игрок наносит больший урон;
1037 (7301) – Все фаталити активируются одновременным нажатием верхнего удара рукой и нижним ударом ногой;
1515 (5151) – неуязвимость второго игрока;
1971 (1791) – неуязвимость первого игрока;
2059 (9052) – неограниченное количество кредитов;
3366 (6633) – второй игрок наносит больший урон;
3871 (1783) – первый игрок может играть за Grox;
4774 (7447) – окончание игры сразу после победы над одним компьютерным соперником;
5721 (5721) – показывать частоту кадров;
9021 (1209) – первый игрок может играть за Exor;
9990 (9996) – всегда играть на первом уровне;
9991 (9996) – всегда играть на втором уровне;
9992 (9996) – всегда играть на третьем уровне;
9993 (9996) – всегда играть на четвертом уровне;
9994 (9996) – всегда играть на пятом уровне;
9995 (9996) – всегда играть на шестом уровне;
9997 (9996) – всегда играть на седьмом уровне.

WARHAMMER EPIC 40K

Hex-хитрость

С помощью любого HEX-редактора вам надо отредактировать следующие файлы из директории с сохранёнными играми : 0.dat, 1.dat, 2.dat, и т. д. Замените шестнадцатиричное число по смещению 24 на одно из нижеприведенных значений, чтобы заработать больше ресурсов в кампании Volistad. Обратите внимание, что это срабатывает только в Volistad Campaign, но не работает в быстрых баталиях (Quick battles), так как этот номер заранее определяется генератором быстрых баталий.

Offset 24 :

Введите шестнадцатиричное значение B80B для 3000 RP's
Введите шестнадцатиричное значение 8813 для 5000 RP's
Введите шестнадцатиричное значение 401F для 8000 RP's

WARLORDS 3

Hex-хитрость

С помощью любого HEX-редактора откройте файл PEGASI.ARM в директории ARMY.

99 : 09 – Strength (максимум 9).
9A: 32 – Moves (максимум 50).
9B: 04 – Hits (максимум 4).
9C: 01 – Turns (до окончания процесса).
9D: 01 – Уменьшение стоимости.
9E: 09 – Видимость карты (max 9).
DE: 09 – Extra vs City (max 9).
E0: 28 23 – Стоимость продукции 9000gp (падает до 900gp).
E5: 09 – Мораль.

Чтобы наносить поражение вражеским войскам быстрее, отредактируйте файл ARMY и измените Strength-Moves-Hits-Turns на 01-01-01-05. Они будут производиться каждый 5-ый ход, а вы захватите основные замки за 10 ходов.

WING COMMANDER: PROPHECY

Hex-хитрость

При помощи любого HEX редактора откройте файл Prophecy.exe и по адресу:

422b7 измените 48 на 90,
65777 измените 49 на 90,
659C9 измените 48 на 90.

За счет изменения вышеописанных значений на 90 вы получите неограниченное количество пушечных снарядов, ракет и ловушек.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PLAYSTATION

Alien Trilogy

1. При введении кода 1GOTP1NK8CIDBOOTSON вы получите новое меню. Там вы можете выбрать любой уровень и многое другое.

2. Коды для выхода на боссов:

Alien 1: 33BNSBBB1LDB9RBR / QVBTLBLMCGHZ9G3B;

Alien 2: 9VBQSBD6TBDBS4B2 / LBBTLBLMBQNO9DBJ;

Alien 3: 43BQVBCDH3DB94B6 / QVBLDBLMCBWM9GVC.

Bubsy 3D

1. Cheat Codes: Select the Load/Save option and enter one of the following passwords:

XTOOROCKER – полное количество ракет,

XBNSCHTMMM – призовой уровень,

XLVLCHTMSB – переключение уровней.

Castlevania: Symphony Of The Night

Все пароли в этой игре вводятся в меню Password:

1) защита Акса Лорда – AXEARMOR,

2) играть Ричардом Белмонтом – RICHTER.

Codename: Tenka

Пароли этой игры вводятся в игре в режиме паузы (играя, нажмите `Start`).

1. Полное вооружение: удерживая `L1`, нажмите ▲, `R1`, ▲, ■, `R1`,●, ■, ■, а потом отпустите `L1`.

2. Таблица выбора уровней: удерживая `L2`, нажмите ●, ●, ■, ▲, `R1`, ■, ▲, ●, а потом отпустите `L2`.

Crash Bandicoot

Попробуйте такой код: введите в меню password ▲, ▲, ▲, ▲, ✖, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ▲,●, ▲, ▲, ▲,●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.

Crow: City Of Angels

1. Введя в опции кодов ●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ■, вы становитесь неуязвимым.

2. Коды уровней:

Tomb: ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●;

Grave: ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ●;

Church: ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●;

Day O' Dead: ✖, ▲, ✖, ▲, ■,●, ●, ✖, ■, ●;

Club: ▲, ●, ▲,●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●;

Borderland: ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■;

Finale: ✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●.

Crusader: No Remorse

Пароли уровней: 2 – FWQP;
3 – PLRQ;
4 – SZNF;
5 – TD5S;
6 – J1BT;
7 – K2CV;
8 – N3DW;
10 – X5GZ;
11 – C6HO;
12 – D7J1;
13 – F8K2;
14 – FGL3;
15 – JFM4.

Destruction Derby

1) Выбор любого уровня: вводить в качестве вашего имени «REFLECT!».

2) Неразрушимость машины: вводить в качестве вашего имени «!DAMAGE!».

3) Больше оппонентов: вводить в качестве вашего имени «NPLAYERS».

Die Hard Trilogy

Поставив игру на паузу и, удерживая `R2`, вводите следующие коды:

координаты ваших движений: ←, ●, ↓, ■;

противники с одного попадания умирают (улетают): ↓, ■, ▲, ↓.

Goal Storm

1) Сумасшедшие удары головой: когда появятся первые меню, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●. При игре вдвоем будет иметь этот эффект первый игрок.

2) Разнообразный вид из TV-камер: когда появятся первые менюшки, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲. Обзор камер осуществляется в игре при помощи кнопки `Select`.

Mech Warrior 2

Войдите в меню Password и наберите заинтересовавший вас пароль.

Непрерывный тормоз: #A_XO/A4YYA.

Включение специального погружателя: #XXO/A4>Y+.

Супероружие: T#XO/AX<<<.

Бессмертие вашего робота: ##XO/A><UZ.

Бесконечное оружие: TOXO/A_X>TU.

Доступ ко всем миссиям: T<XO/AXA<=.

Применение любого механизма: #OXO/A>>O/.

Mortal Kombat Trilogy

1) В игре кроме бойцов, указанных в таблице, существуют игроки из разных частей MORTAL KOMBAT: это Rayden, Jax, Kung Lao и Kano. Их тоже можно использовать в боях. Наведя на в графе таблицы курсор на игрока из этого перечня, нажмите `Select`. Игрок поменяется на самого себя из другой части.

2) Играть Хамелеоном: выбрав игрока в виде ниндзя (Smoke в образе человека), нажмите одновременно ← + + **R1** + **R2** + ■ + ▲ и держите, пока не начнется бой. Когда он начнётся, ваш боец превратится в Хамелеона.

3) Дополнительная опция: в главном меню нажмите одновременно **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ↑ и держите около 3 секунд, затем отпустите. Экран вспыхнет, и вы обнаружите опцию с секретами.

NBA Shoot Out '97

В главном меню нажмите **L1**, **R1**, **L2**, **R2** – и у вас появится новый уровень сложности, а именно – Super All-Star

Need For Speed

Бонус-уровень в Лас-Вегасе: войдя в опцию Tournament Mode, зайдите в password и наберите пароль TSYBNS.

NHL '98

Коды вводятся в меню Password.

1) Призовой уровень: EAEAO.

2) Больше игроков: BIGBIG.

3) Tiny players: NHLKIDS.

4) Секретная заставка игры: STANLEY.

Perfect Weapon

Пароли уровней вводятся в меню Password:

1 – XSXSSCSC.

2 – CXXTCCXT.

3 – CTSCSSTT.

4 – CXX_XTCTT.

5 – XXSXSSTC.

Rayman

Начав игру, вы увидите на экране надпись Press Start. Не нажимайте кнопку **Start**, а нажмите ✖. Появится запрос на желание установить карту памяти. Можете выбрать любой ответ. Далее на экране появляются две опции: Start Game и Password. Вот как раз вторая опция, Password, вам и необходима для установления следующих паролей.

99 жизней: XNB9FM!Z2?

Последний музыкальный трек: J5VLFP58VB

J5K!ZZC8MD

SM!KV7WSXD

T64H5M!?BB

?2MC9J!GTB

Последний обзор: SX2!ZP58MD

Вся карта открыта до последнего босса: SD3BKFOOMN.

Resident Evil: Director 's Cut

Бесконечное количество патронов: сначала пройдите игру в Advanced Mode, затем при прохождении всей игры у вас не будут заканчиваться патроны .

Soviet Strike

1) Коды уровней(вводятся в меню Password):

1 – worstcase,

2 – grandtheft,

4 – chernobyl,

5 – civilwar.

2) Cheats (дополнительные коды):

SADISSA – четыре жизни;

DRBENWAY – двойное разрушение;

DAVEDITHER – большая сила орудия;

QUAKER – никто не стреляет;

STRANGELUV – нескончаемое количество оружия;

MIDNIGHTOIL и FUGAZI – нескончаемое количество оружия, топлива, жизни;

IAMWOMAN – полная броня;

Spider

1) Чтобы получить полное оружие, нажмите **START** для паузы в игре и введите код ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ✖, ▲, ●.

2) Чтобы стать невидимым, поставте игру на паузу и введите код ▲, ■, ●, ▲. Если вы снова введёте код во время паузы, то паук станет видимым.

3) Коды уровней.

LABORATORY (лаборатория):

Lab Floor: 1FMLC939GPR8F3BF7KT1.

Sinks: CHMLC939GPR8F3LWGTS3.

Lab Top: 86MLC939GPR8F3VFQ5S4.

70's Room: FW1MC939GPR8F3BF7KT1.

FACTORY (завод):

Boxes: FW1MC939GPR8F36DTTS3.

Conveyors: BSRMC939GPR8F3VTKKT1.

Machine Room: WDRQC939GPR8F3LM8S95.

Tubes: 8WV5L939GPR8F36DTTS3.

Mechanical Arm Boss: 8WV5L939GPR8F3G1QJB4.

CITY (город):

City Down The Street: 9WV5L939GPR8F3LRT6S4.

Side Of Building: 6S_X_XS939GPR8F3LRT6S4.

Park: W9PNT839GPR8F3B9LVS3.

Under The Street: N7KB3Y19GPR8F3V95HR5.

Along The Street: N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3.

MUSEUM (музей):

Display Cases: P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3.

Volcano: G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3.

Dinosaur Bones: H7KB3Y1QFPR8F3Q_XSDS4.

Model City: J7KB3Y1GWPR8F31766D1.

Temple: K7KB3Y1B15S8F3Q_XSDS4.

Museum Boss: K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4.

SEWER (сточная труба):

The Wells: V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1.

Along The Sewer: W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95.

Food Carton: _X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3.

Up The Well: Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1.

Ryan's World: Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1.

EVIL LAB (злое место):

Circuit Boards: Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3.

Lab Top: R7KB3Y118H56T1WTY4R4.

Hard Drives: S7KB3Y118H56T1TCQSR3.

Brian's Folly: T7KB3Y118H56T1FNY4R4.

On the Ceiling: T7KB3Y118H56T1TC4LD1.

Kip's Bonus: 68KB3Y118H56T151P6C4.
Brain Boss: 68KB3Y118H56T1TMVM35.

Tekken 2

1) Hidden Characters:

Пройдя игру в качестве Ganryu вы можете играть Акселом.

Пройдя игру в качестве Kazuya вы можете играть Ангелом.

Пройдя игру в качестве Kazuya вы можете играть Дьяволом.

Пройдя игру в качестве sub-boss вы можете играть Казуей.

Sub-bosses(как играть Снежным боссом): пройдя игру в качестве Devil вы можете играть Снежным боссом.

Tobal #1

Если вы, пройдя игру, убьете босса, сможете затем играть за него.

Twisted Metal 2

1) Вводить коды при выборе машин:

Sweet Tooth: ↑, L1, ▲, → – введя код, вы можете кататься на BOSS'е (Сластёна).

Minion: L1, ↑, ↓, ← – введя код, вы можете кататься на BOSS'е (Миньон).

2) Hidden Stages – выбор дополнительных уровней для двоих(вводить вторым игроком в режиме «challenge match» при выборе трассы):

Cyburbia: ↓, ↑, L1, R1 – в каньоне.

Jet Moto: ↑, ↓, →, R1 – болото.

Rooftops: ↓, ←, R1, ↓ – разрушенный город.

3) Special Attack(специальные приёмы, или атаки, в игре):

Cloaking Device: →, ↓, ←, ↑ – вы становитесь нивидимым для врагов.

Freeze: ←, →, ↑ – заморозка противника на время.

Jump: ↑, ↑, ← – прыжок.

Land Mine: →, ←, ↓ – машина ставит мины.

Napalm: →, ←, ↑ – машина стреляет напалмом.

Rear Attack: ←, →, ↓ – выстрел оружием назад.

Rear Freeze: ←, →, ↓, ←, →, ↑ – заморозка назад.

Rear Napalm: ←, →, ↓, →, ←, ↑ – выстрел напалмом назад.

Shield: ↑, ↑, → – защитный щит на время.

Коды уровней

AXEL:

Москва – столица России: ✖, ▲, ✖, ✖, пусто, пусто.

Париж – столица Франции: ●, ▲, ■, пусто, ▲, пусто.

Амазония – ▲, ▲, ■,●, ●.

Нью-Йорк – пусто, ▲, ■, ■, ✖, пусто.

Антарктика – ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ●.

Голландия – ●, ✖,●, ▲,●, ●.

Гонконг – ▲, ✖,●, ✖, ✖, ●.

НОВОСТИ

Профессиональная Лига Игроков (*Professional Gamers League*, www.pgl.net) сообщила о том, что 30-31 января в Сиэтле пройдут финальные соревнования первого сезона игр, начавшегося 21 октября. За это время с использованием возможностей крупнейшей игровой онлайновой службы *TEN***,** основателя *PGL*, в Интернете было проведено более 5.000 игр по **Quake и C&C: Red Alert**.

Главным спонсором финала соревнования стала компания *3M Volition*. Именно она совместно с *ПЛИ* (и ее спонсорами – *TEN, AMD, Jazz Multimedia* и еще шестью компаниями) и возьмет на себя все расходы по доставке и размещению 16 финалистов в Сиэтле. Эти 16 лучших участников (из 256 прошедших квалификационные игры) разыграют призовой фонд в $65.000. Нолан Бушнел (Nolan Bushnell), один из «виновников» события, сказал: «Это –будущее зрелищных видов спорта: виртуальные спортсмены соревнуются перед живой публикой, а кибермир – поле их действия». Интересно также и то, что игровые сезоны в *ПЛИ* поквартальны, следовательно, в этом году будет проведено сразу четыре финала.

***

Компания *Microsoft* сообщила о начале работы официальной страницы, посвященной игре **Outwars** (http:// www. Microsoft. Com/ games/outwars). Игра разрабатывается компанией *Single Trac*. Продукт будет представлять собой смесь боевика с действием от третьего лица и стратегии. Игроку предстоит командовать отдельной группой спецназа по уничтожению враждебно настроенных инопланетян. В игре будет поддержка сражений по локальной сети, по модему или Интернет через игровую службу компании *Microsoft* **Internet Gaming Zone**. В продаже **Outwars** должна появиться весною этого года.

***

Компания *Blue Byte* решила провести распродажу на своем сайте. Все, кто купит игру **Extreme Assault** напрямую у компании до 25 января, в бонус к своей покупке получит бесплатно игру **Archimedean Dynasty** и футболку. Стоимость **Archimedean Dynasty** при прямом заказе через магазин – $9,99.

***

Компания *LucasArts* пополнила страницу, посвященную дополнительному диску к игре **Jedi Knight** под названием **Mysteries of Sith** новыми картинками.

***

Компания *Red Orb* опубликовала сценарий ожидаемой игры **Journeyman Project 3: Legacy of Time**.

***

В середине января компании *Activision* и *id Software* анонсировали первый набор миссий к игре **Quake II** под названием **The Reckoning**. Сейчас появились первые картинки, которые дают приблизительное представление о дополнительных миссиях.

***

Дерек Смарт (Derek Smart), создатель **Battlecruiser 3000 AD**, выпустил в свет 194-страничную книгу-описание к игре. В электронном виде ее можно найти по адресу http:// www. Bc3000ad. Com. Кроме этого, скоро появится окончательная версия патча к игре (версия 2.0, **Developer's Edition**). Кроме исправления ошибок, этот патч добавит в игру поддержку акселераторов трехмерной графики *3Dfx*. Патч будет платным и обойдется игроку в $15.

***

Компания *SegaSoft* сообщила, что началась работа сайтов по играм **10 Six** (http:// www. 10six. Com) и **Vigilance** (http:// www. Vigilance. Com). Эти две игры, возможно, ничем не отличались и не выделились бы из общей массы, если бы не одна деталь. В них используется новая технология под названием **Transactor Technology**. Эта технология разработана для улучшения онлайн-игр, и если будет принята массами, то получит существенное развитие.

***

Компания *ION Storm* начала на своем сайте (www.ionstorm.com) публикацию статей из цикла «Как можно получить работу в игровой индустрии».

Автор этого труда – Вильям Хаскинс, штатный писатель *ION Storm*. Он рассказывает о том, какие знания и умения надо иметь, какой опыт может пригодиться и т. п. При этом статья изобилует высказываниями других работников индустрии из известных компаний *Epic MegaGames, Ritual Entertainment* и *Raven Software*, знакомящих читателей с точкой зрения других работодателей. Первую часть статьи можно найти на http:// www. Ionstorm. Com/ news/ current/ articles/ index.html.

Информационное агентство «Galaxy Press»

Dark Tooth – находится в Гонконге и состоит из двух BOSS'ов: ▲, ■, ▲, ■, пусто, ■.

GRASSHOPPER:

Москва – столица России: ▲, ✖,●, пусто, пусто, пусто.

Париж – столица Франции: ✖, ▲,●, ■, ■, ●.

Амазония: пусто, ✖,●, ●, ▲, ●.

Dark Tooth – находится в Гонконге и состоит из двух BOSS'ов: ✖, пусто, ✖, ■, ■, пусто.

HAMMERHEAD:

Москва – столица России: пусто, ▲, ✖, ✖, ✖, пусто.

Париж – столица Франции: пусто, ✖, ▲, ■, ✖, ▲.

Амазония: ▲, пусто, пусто, пусто, ✖, ●.

Нью Йорк – ▲, ▲, ✖, ▲, ✖, ✖.

Антарктика – ▲, ✖, ▲,●, ✖, ■.

Голландия – ▲, ■, ■, ✖, ■, пусто.

Гонконг – ●, ▲,●, ■, ■, ▲.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ●,●, ●, пусто, ▲, ✖.

MR. GRIMM:

Москва – столица России: ▲, ▲, ✖, ✖,●, пусто.

Париж – столица Франции: ●, ✖, ▲,●, ▲, ✖.

Амазония: ✖, ■, ■, ▲, ▲, ▲.

Нью-Йорк – ▲, пусто, пусто,●, ✖, ●.

Антарктика – ●, ▲, ✖, ▲, ✖, пусто.

Голландия – ✖, ✖, ▲, пусто,●, ✖.

Гонконг – пусто, ✖,●, ▲, ■, ■.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: пусто, ■, ▲,●, ●, ▲.

MR. SLAM:

Москва – столица России: ✖, ✖, ▲, ■, ✖, пусто.

Париж – столица Франции: ✖, пусто, пусто,●, ✖, ■.

Амазония: ●, ▲, ■, пусто, ■, ✖.

Нью-Йорк – ▲, ✖,●, ■, пусто, ●.

Антарктика – ▲, пусто, ▲,●, ▲, ▲.

Голландия – пусто,●, пусто, пусто,●, пусто.

Гонконг – ■, пусто, пусто, ▲, пусто, ▲.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ■, пусто, ■, ▲,●, ✖.

OUTLAW 2:

Москва – столица России: пусто, ✖,●, пусто, ▲, пусто.

Париж – столица Франции: ▲, ▲, ✖,●, ▲, пусто.

Амазония: ▲, ■, ■, ■, ▲, пусто.

Нью Йорк – ●, ✖, ▲, ▲ ▲, пусто.

Антарктика – ✖, ▲,●, ✖, ▲, пусто.

Голландия – ✖, ■, ■, пусто, ▲, пусто.

Гонконг – пусто, ▲, ✖, ■, ✖, ✖.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: пусто,●, ✖, пусто, ▲, пусто.

ROADKILL:

Москва – столица России: ●, ✖, ▲, ■, ■, пусто.

Париж – столица Франции: ▲, пусто, ▲, пусто, пусто, ●.

Амазония: ✖, ✖, ▲,●, ■, ▲.

Нью-Йорк – ●, пусто, пусто, ✖, пусто, ✖.

Антарктика – пусто, ▲, ■, ✖,●, пусто.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSS'ов: ▲,●, ✖, ▲, ■, ✖.

SHADOW:

Москва – столица России: ■, пусто, пусто, ▲, ▲, пусто.

Париж – столица Франции: ✖, ✖,●, пусто, ▲, ✖.

Амазония: ✖, ▲, ✖, ■,●, ▲.

Нью-Йорк – ✖, пусто, пусто, ✖,●, ■.

Антарктика – ●, ✖,●, ●, ✖, ●.

Голландия – ●, ▲, ■, ▲, ■, пусто.

Гонконг – ●, пусто, ▲, пусто, ■, ✖.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSS'ов: ●, ▲, пусто, ▲,●, пусто.

SPECTRE:

Москва – столица России: ●, ▲, ✖, ✖, ▲, пусто.

Париж – столица Франции: пусто, ▲, ■,●, ●, ✖.

Амазония: ●, ✖, ▲, ■, ▲, ✖.

Нью-Йорк – пусто, ✖,●, ✖, ✖, ▲.

Антарктика – ✖, пусто, пусто, пусто,●, ▲.

Гонконг – ✖, ▲, ✖, ▲,●, ■.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ✖,●, ●,●, пусто, ▲.

THUMPER:

Москва – столица России: ●, пусто, пусто, ▲, ✖, пусто.

Париж – столица Франции: ✖, ■, ■,●, ●, ▲.

Амазония: ▲, ✖,●, пусто, ■, пусто.

Нью-Йорк – ✖, ✖, ▲, ▲, ✖, ▲.

Антарктика – ▲, ▲, ■, пусто, пусто, пусто.

Голландия – ✖, ▲, ✖, пусто, ■, ▲.

Гонконг – ▲, пусто, пусто, ■, ▲, пусто.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ▲, пусто, ■, ■, ✖, ●.

TWISTER:

Москва – столица России: ✖, пусто, пусто, ▲,●, пусто.

Париж – столица Франции: ▲, ✖,●, ●, ✖, ▲.

Амазония: пусто, ▲, ■, ✖, ■, ●.

Нью-Йорк – ✖, ▲, ✖,●, ✖, пусто.

Антарктика – ●, пусто, пусто, ✖, ■, ▲.

Голландия – ✖, ✖, пусто, пусто,●, пусто.

Гонконг – ✖, ✖, ▲, ✖, ■, пусто.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ✖, ■, пусто, ■, ▲, ●.

WARTHOG:

Москва – столица России: ▲, пусто, пусто, ▲, ■, пусто.

Париж – столица Франции: ▲, ■, ■, ■, ✖, ■.

Амазония: ●, ■, ■,●, ✖, ✖.

Нью-Йорк – ✖, ■, ■, пусто, ✖, ●.

Антарктика – пусто, ✖,●, ▲, пусто, ■.

Голландия – ▲, ✖, ▲, ■, пусто, ✖.

Гонконг – ●, ✖, ▲,●, пусто, ●.

Dark Tooth – находится в Гон Конге и состоит из двух BOSSов: ●, ■, пусто,●, ●, ■.

Если вы ввели код правильно, то вы увидете трассу и кто против вас дерётся.

Internet PC Games Top 100 Edition 265

26 января 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	17	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
2	2	55	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
3	3	6	Quake 2 {!}	Id/Activision	SH	3	[2529]
4	4	14	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
5	5	62	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
6	6	15	Fallout	Interplay	RP	6	[2417]
7	10	9	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
8	8	10	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	8	[2468]
9	7	15	Dark Forces 2 (Jedi Knight) {!}	LucasArts	SH	6	[2413]
10	9	9	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
11	11	99	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
12	12	61	Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
13	15	30	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
14	14	18	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
15	13	61	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
16	22^	5	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	16	[2533]
17	23	9	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	AD	17	[2479]
18	18	26	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
19	20	31	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
20	24	11	Grand Theft Auto	DMA/BMG	RA	20	[2444]
21	25	12	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
22	17	78	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
23	19	9	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
24	16	7	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
25	26	112	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
26	21	14	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
27	33	15	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
28	30	16	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
29	51	3	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
30	39	13	Entrepreneur {!}	Stardock	ST	25	[2434]
31	28	13	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	28	[2426]
32	27	15	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	21	[2418]
33	35	16	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	RP	20	[2410]
34	36	9	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
35	34	38	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
36	31	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
37	29	46	Magic (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
38	38	14	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
39	32	33	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
40	41	29	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
41	43	19	Hexen 2 {!}	Raven/Activision	SH	10	[2389]
42	40	70	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
43	44	57	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
44	46	6	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	40	[2526]
45	50	13	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	SI	45	[2366]
46	37	24	Warlords 3 (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
47	48	9	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	SI	44	[2466]
48	47	40	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
49	59	84	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
50	52	67	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
51	64	34	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
52	49	8	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
53	60	39	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	PL	36	[2252]
54	-	1	Screamer Rally {!}	Virgin	RA	54	[2566]
55	45	29	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	AD	19	[2327]
56	55	90	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
57	61	10	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
58	54	79	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	RA	6	[1857]
59	42	11	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
60	58	12	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
61	62	98	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
62	63	8	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	54	[2507]
63	72	43	Interstate '76	Activision	RA	20	[2225]
64	53	113	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
65	68	13	Broken Sword 2 (The Smoking Mirror)	Revolution/Virgin	AD	32	[2407]
66	56	5	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	56	[2530]
67	74	112	The Dig	LucasArts	AD	21	[1798]
68	66	54	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
69	69	12	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
70	78	11	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
71	65	66	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
72	57	15	Constructor	Acclaim	PU/ST	26	[2393]
73	80	9	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	WG	73	[2456]
74	67	15	Ignition	Unique/Virgin	RA	23	[2371]
75	93	54	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	AC	26	[2030]
76	71	7	Netstorm (Islands at War)	Titanic/Activision	WG	55	[2462]
77	70	62	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	AC/AD	9	[2088]
78	86	45	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
79	76	6	SubSpace	Burst/Virgin	AC	76	[2506]
80	73	76	The Pandora Directive	Access	AD	36	[2003]
81	85	172	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	[1501]
82	88	3	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	82	[2540]
83	99	57	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
84	100	28	Betrayal in Antara {!}	Sierra	RP	31	[2325]
85	-	1	Virtual Pool 2 {!}	Celeris/VR Sports/Interplay	SP	85	[2560]
86	79	59	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	ST	21	[2107]
87	77	5	Command & Conquer (Sole Survivor) {!}	Westwood/Virgin	AC	74	[2525]
88	82	11	Lose Your Marbles {!}	SegaSoft	AC/PU	80	[2374]
89	95	31	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	AD	16	[2268]
90	75	4	Heavy Gear	Activision	AC	75	[2532]
91	94	3	Tanarus	Sony	AC/ST	91	[2544]
92	83	2	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	SI/SP	83	[2545]
93	81	2	Earth 2140	TopWare/Interplay	WG	81	[2464]
94	89	109	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	[1828]
95	84	5	Andretti Racing	EA Sports/Electronic Arts	RA	78	[2487]
96	98	48	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
97	92	14	Shadow Warrior {!}	3D Realms/GT	SH	41	[2395]
98	-	1	Beasts & Bumpkins	Electronic Arts	ST	98	[2523]
99	90	4	Flight Simulator 98	Microsoft	SI	80	[2394]
100	87	40	Creatures	Cyberlife/Mindscape	ST	32	[2114]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
{!}	наиболее успешные игры
{O}	игра только для операционной системы OS/2

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Internet Video Games Top 100 Edition 96

26 января 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	54	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
2	3	22	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
3	4	9	Diddy Kong Racing {N}{!}	Rare/Nintendo	RA	3	[1683]
4	2	22	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD	2	[1595]
5	6	9	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
6	5	11	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
7	7	7	Sonic R {S}	Traveller's Tales/Sega	RA	7	[1694]
8	8	12	Duke Nukem 3D {S}	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]
9	9	10	Crash Bandicoot 2 {P}{!}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
10	14	16	Castlevania (Nocturne in the Moonlight) {P}	Konami	AC	6	[1628]
11	11	7	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	11	[1686]
12	15	32	International Superstar Soccer/ISS 64 {P}{N}	Konami	SP	5	[1548]
13	12	18	Abe's Oddysee {P}{!}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
14	10	55	Fighters Megamix {S}	AM2/Sega	FI	1	[1400]
15	17	3	Fifa (Road to World Cup 98) {N}{!}	Electronic Arts	SP	15	[1708]
16	18	81	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
17	21	39	Starfox 64 {N}	Nintendo	SI	5	[1517]
18	19	29	Thunderforce 5 {S}	Technosoft	SH	18	[1567]
19	13	9	Sega Touring Car Championship {S}	Sega	RA	5	[1666]
20	16	12	Dead or Alive {S}	Tecmo	FI	6	[1655]
21	29	6	Street Fighter 2 Collection {P}{S}	Capcom	FI	21	[1698]
22	23	32	Shining (The Holy Ark) {S}	Sega	RP	7	[1397]
23	22	95	Resident Evil {P}{S}	Capcom	AD	1	[1148]
24	20	10	San Francisco Rush {N}	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
25	25	25	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	22	[1582]
26	24	6	WCW Vs. NWO (World Tour) {N}	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
27	26	42	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
28	28	17	NHL 98 {P}{!}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
29	30	15	Soukyugurentai {S}	Raizing/Electronic Arts	SH	29	[1443]
30	39	31	Ace Combat 2 {P}	Namco	SI	13	[1545]
31	38	5	Quake {S}	Id/Lobotomy/Sega	SH	31	[1693]
32	42	28	Bushido Blade {P}	Light Weight/Square/Sony	FI	28	[1479]
33	36	51	Eve-Burst Error {S}	Imagineer	RP	33	[1432]
34	43	19	Time Crisis {P}	Namco	SH	34	[1559]
35	66	13	Croc (Legend of Gobbos) {P}{S}	Argonaut/Fox	PL	35	[1634]
36	27	7	Ghost in the Shell {P}{!}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
37	31	30	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	13	[1555]
38	37	22	Warcraft 2 (The Dark Saga) {P}{S}{!}	Blizzard	WG	26	[1593]
39	46	95	Tekken 2 {P}	Namco	FI	1	[1149]
40	51	18	PaRappa the Rapper {P}	Sony	AC	40	[1493]
41	44	59	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
42	32	3	Steep Slope Sliders {S}	Cave/Sega	SP	32	[1706]
43	33	22	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	24	[1596]
44	49	13	Extreme G. {N}	Probe/Acclaim	RA	31	[1644]
45	48	22	Marvel Super Heroes {P}{S}	Capcom	FI	16	[1587]
46	40	62	Albert Odyssey {S}	Working Designs	RP	36	[1215]
47	-	1	NHL 98 {S}{!}	EA Sports/Electronic Arts	SP	47	[1713]
48	41	19	Armored Core {P}	From/Sony	AC	41	[1569]
49	64	14	Nightmare Creatures {P}{!}	Kalisto/Activision	AC	49	[1642]
50	34	12	Command & Conquer (Red Alert) {P}{!}	Westwood	WG	22	[1647]
51	65	22	Darklight Conflict {P}{S}	Rage/Electronic Arts	AC	42	[1556]
52	55	12	Cyberbots {P}{S}			52	[1491]
53	58^	28	Ray Storm {P}	Working Designs/Taito	SH	23	[1428]
54	53	15	Top Gear Rally {N}	Boss Game/Midway	RA	17	[1630]
55	60^	7	NCAA Gamebreaker 98 {P}	Sony	SP	55	[1680]
56	71^	44	Blast Corps {N}	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
57	47	64	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
58	50	5	One {P}	Visual Concepts/Asc	SH	50	[1695]
59	52	28	Sailor Moon Super S {P}{S}	Angel	FI	16	[1360]
60	63^	8	NBA Live 98 {P}{S}	EA Sports/Electronic Arts	SP	59	[1654]
61	61	4	Cool Boarders 2 {P}	UEP/Sony	SP	61	[1669]
62	35	25	Street Fighter EX Plus Alpha {P}	Arika/Capcom	FI	25	[1572]
63	-*	1	Mace (The Dark Ages) {N}	Atari/Midway/GT	FI	63	[1631]
64	80^	73	Bust a Move 2 (Arcade Edition) {P}{S}	Taito	ST	32	[1214]
65	54	6	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
66	-*	1	WCW Nitro {P}	Inland/THQ	FI	66	[1705]
67	74^	7	MK Mythologies (Sub-Zero) {P}{N}	Midway	AC/AD	67	[1690]
68	45	27	King of Fighters 96 {P}{S}	SNK	FI	3	[1415]
69	81^	35	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
70	91*	2	Alundra {P}{!}	Working Designs	AC/AD	70	[1710]
71	-*	1	Red Asphalt {P}	Interplay	RA	71	[1711]
72	73^	17	NFL Gameday '98 {P}	Sony	SP	50	[1600]
73	56	22	Dracula-X (Night Symphony) {P}	Konami	PL	41	[1487]
74	69	43	Vandal - Hearts {P}	Konami	RP/ST	24	[1492]
75	67	14	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	61	[1552]
76	59	5	Madden 64 {N}{!}	Electronic Arts	SP	44	[1703]
77	-*	1	Auto Destruct {P}	Neurostone/Electronic Arts	RA	77	[1715]
78	97^	60	Wipeout XL/Wipeout 2097 {P}	Psygnosis	RA	11	[1312]
79	75	8	Duke Nukem (Total Meltdown) {P}	Eurocom/GT	SH	51	[1687]
80	79	9	Dragonball GT (Final Bout) {P}	Bandai	FI	79	[1657]
81	57	58	Mario Kart {N}	Nintendo	RA	2	[1392]
82	72	77	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
83	62	50	Dark Savior {S}	Climax/Sega	AC/AD	30	[1391]
84	68	27	Sega Bomberman {S}	Sega	AC	14	[1372]
85	92^	8	Test Drive 4 {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	47	[1663]
86	83	10	Mischief Makers {N}	Enix/Treasure	PL	53	[1624]
87	86	16	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	15	[1633]
88	76	91	Guardian Heroes {S}	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
89	-^	1	Grand Turismo {P}	Sony	RA	89	[1716]
90	-^	6	Clay Fighter 63 1/3 {N}	Interplay	FI	69	[1643]
91	93^	2	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	91	[1709]
92	82	81	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
93	77	4	Star Wars (Masters Of The Teras Kasi) {P}	LucasArts	FI	71	[1678]
94	-^	1	Caesars Palace {P}	Beam/Interplay	AR	94	[1651]
95	85	92	True Pinball {P}{S}	Digital Illusions/Ocean	AC	30	[1164]
96	87	6	NHL Face Off '98 {P}	Sony	SP	78	[1619]
97	78	8	Automobili Lamborghini {N}	Titus/Nintendo	RA	72	[1675]
98	95	60	Twisted Metal 2 (The World Tour) {P}	Sony	RA/SH	6	[1320]
99	88	5	Enemy Zero {S}	Warp/Sega	AD	88	[1385]
100	84	15	Megaman X-4 {P}{S}	Capcom	PL	64	[1626]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
{!}	наиболее успешные игры
{P}	Sony PlayStation
{S}	Sega Saturn
{N}	Nintendo 64

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Сразу предупредим. Мы не вправе критиковать (да и восхвалять) другие игровые журналы. Поэтому публикуемые цитаты из писем наших читателей сознательно очищены от упоминаний о наших уважаемых коллегах.

Уважаемая редакция, я долго искал подходящий журнал. Ваш журнал – лучший из лучших! Прошу сообщить, сколько номеров вышло в 1997 г.

Денис Ольховой, Приморский край

Крайне бедное оформление журнала. Слишком много описаний и мало новостей. Мне кажется довольно глупым помещать описание «DF2» в 20 страниц в журнале объемом 95 страниц (в № 3 за 1997 год). Замечания можно продолжить, но я надеюсь, что Вы их видите сами.

Предложения: увеличить объем журнала. Сменить типографию (на Финляндию). Ввести хороший большой раздел писем. Ввести раздел по тестированию игрового железа (как продолжение раздела «Вооружаемся»). Ориентироваться только на PC. Ввести Интернет-раздел. Снизить цены на журнал.

Как можно стать Вашим автором?

Валерий Моисеенко

Автором стать несложно. Любым способом пришлите нам ваши материалы. Если они заинтересуют редакцию – мы обязательно откликнемся. И начнется деловое сотрудничество...

К сожалению, до сих пор не знаю, с кем конкретно разговариваю. По всей вероятности, Вы просто пропустили мое прошлое письмо, решив не цацкаться с каждой мелочью. Что ж, может, Вы и правы. Да кто я такой, чтобы вообще вести разговоры с Великими?

Но все равно хочется признать, что появился еще один плюс у Вас: Вы конкретно изменили качество журнала в лучшую сторону.

А вообще-то, мне все-таки интересно, есть ли варианты сотрудничества с Вами, или это письмо тоже уйдет в урну?

Sanya (...@present.kirov.ru)

Ваша работа по созданию нового журнала не может не вызывать уважения и восхищения.

Денис Чекалов, г. Ростов-на-Дону

Я купил третий номер вашего журнала (1997 год), т. к. он полностью посвящён PC. Я считаю разделение журналов на PC и PlayStation очень разумным.

Журнал наполнен тактикой, но абсолютно нет Review. Это печально, т. к. очень может пригодиться при выборе игры. Для дальнейшего прогресса вам, естественно, нужно ввести Review, расширить Preview и описывать более тщательно меньшее количество игр. Для этого, естественно, нужно увеличить размер журнала.

Журналу необходим раздел «Internet», в котором нужно описывать On-Line-игры.

Евдокимов Виктор, Москва

Прочитали один из номеров, остались очень довольны. Спасибо.

...@online.vladivostok.ru (Владивосток)

Суперподробные классные описания (не знаю, как еще это выразить).

Превосходное качество картинок!

Слишком однообразное оформление. Только не торопитесь делать что-либо разнообразным: может получиться намного хуже.

Где вы берете коды и пароли? Это один из главных вопросов; может, мы их стягиваем с одинаковых мест?

V Corman (г. Киров)

Прекрасный журнал, который становится красивым. Только не увеличивайте объем: слишком много времени тратится на рассматривание вашего издания. Обращает на себя внимание отсутсвие постоянного коллектива авторов. Куда они деваются?

Василий Садовников, Самара

Ну, вы, конечно, подросли по сравнению с первым номером. Я, кстати, покупать его отказался наотрез (чтоб я отдал 30 тонн за издание а-ля самиздат?!), но был приятно поражен номером 2. Цвета – вполне, игры описаны от А до Я... Единственное, что страдает, – это внутреннее оформление (я бы сказал, что его вообще нет). Но это не главное. Главное, что вы растете в глазах рядового геймера, вот.

Максимилиан В. Лепнухов

В журнале надо писать поменьше кодов и побольше новостей.

Владислав Юрьевич Алуханов

Уважаемая «Игромания», жемчужинка ты моя в бурьяне дешевой компьютерной ерунды! Всё замечательно, но меня удивляет, что в «Игромании» нет странички отдыха.

«Джил Валентайн», Курган

«Джил Валентайн» права. Теперь такая страница есть! Но это еще не всё. Мы решили предложить игроманам поделиться своей улыбкой с нами и всеми читателями журнала. Наверняка Вы помните какой-нибудь игроманский анекдот, шутку, скрытую во всем известной игре, хохму, связанную с компьютером.

Мы опубликуем выдержки из самых остроумных писем, а их авторы получат призы: полугодовую подписку на журнал «Игромания», а также великолепные фирменные игры: Need for speed 2, «Противостояние», KKND, MDK или Quake 2.

В письме расскажите, как Вы узнали про наш журнал, напишите ваши пожелания. Нам интересно, что Вы думаете про наш журнал. Только, чур, не льстить!

Редакции будет очень интересно получить подробный критический разбор опубликованных статей (или отдельной статьи, привлекшей к себе Ваше внимание). Самое конструктивное письмо будет отмечено одним из названных призов.

Пишите! Нам очень важно узнать, что интересует игроманов, что заставляет Вас покупать именно наш журнал, что Вам нравится в нашем журнале, а что – нет. Ждем писем: обычной почтой, по E-mail, телеграфом или на верблюдах.

Редакция

Реальные и выдуманные истории из мира компьютеров и компьютерных игр

Центр тяжести программных продуктов сместился в сторону облегчения.

Из письма

Штирлиц вошел в главный зал. «Это Штирлиц, – сказал Имп. – Сейчас будет драка...» Штирлиц забрал красный ключ, мегасферу и вышел. «Нет, это был не Штирлиц!» – возразил Demon. «Нет, Штирлиц!»...

По залу заметались огненные шары.

Из сборника «Штрилиц DOOMает»

Пользователь всегда прав, но компьютер об этом не знает.

Из «Кодекса о защите прав пользователя»

Напился пива, вышел на улицу и набрал «IDKFA»...

Из объяснений гр. Сидорова И. П., данных участковому

Это вам не шахматы – тут DOOMать надо!

Сергей Пуриков («Doom Stories Collection»)

Процессор – такая квадратная штука с пропеллером. Летные характеристики уточняются.

Intel – завод в Ирландии по производству пропеллеров и авиадвигателей.

Из «Компьютырного Славаря» Ромы Воронежского

Штирлиц подошел к стене и нажал ПРОБЕЛ. Стена поднялась. Штирлиц снова нажал ПРОБЕЛ. Стена опустилась. Штирлиц опять нажал ПРОБЕЛ. Стена вновь поднялась. «Дверь», – догадался Штирлиц.

Из сборника «Штрилиц DOOMает»

Персональный компьютер – это жуткая черная дыра. Сначала в нее проваливаются деньги, потом – время, а потом – хозяин этих денег и времени.

Из «Компьютырного Славаря» Ромы Воронежского

Компьютер, на котором работает Windows, может по телефонной линии попасть в удаленные сети.

Из письма

Играл я вчера на отцовском компьютере в «DOOM». Потом еще немного поиграл в «Инфобухгалтера». Тоже прикольно. Дошел до третьего уровня: на налогах меня заколбасили.

Вращением называется поворот вокруг 360-градусной оси.

От редакции. А поворот вокруг 40-градусной оси – это опьянение.

Из письма

Когда я пытаюсь перетащить диапазон из окна Excel в окно Word, у меня происходит сброс выделения.

Из письма

Дьявол – DOOMеру:

– Три желания – и в АД!

DOOMер:

– IDDQD, IDKFA и в АД!

– О'кей, – сказал дьявол, улыбаясь, и отправил DOOMера на «Nightmare».

WWW – уникальное явление из мира насекомых. Пауки, чтобы завлечь муху в сеть, рисуют красивые картинки и пишут тексты на HTML.

Из «Компьютырного Славаря» Ромы Воронежского

Вообще, при работе с программой создается впечатление, что найти нужную вам возможность крайне просто: нужно лишь выбрать тот пункт меню, который придет вам в голову последним.

Из откликов на новую игру

У вас пассивные мыши есть? А колонки активированные?

Из разговора в компьютерном салоне

Пригласил Черт DOOMера в ад. Тот пришел, смотрит: все сидят и в «DOOM» играют. Говорит:

– Все! Умру – обязательно в ад пойду...

Умер DOOMер через 50 лет. Попал в ад. Там стоит огромный котел, в который бросают всех DOOMеров.

– Что ж ты меня наколол? – спрашивает DOOMер черта.

– А-а-а! Так то была демоверсия...

Пройдут века, и историки будут ломать головы: неужели 91,9 лет потребовалось на то, чтобы с Windows 3.1 перейти на Windows 95?

О. Акопов

Идет хакер и волочет за собой «BFG-9000» Подбегают к нему двое киллеров:

– Слышь, мужик, где такую штуку взял?

– Да из DOOMа дебаггером вытащил...

Идет DOOMер, навстречу ему – бандиты. DOOMер прижимается к забору и думает: «IDBEHOLDI!»

Бандиты проходят мимо и тоже думают: «DOOMер...»

А другой DOOMер, встретив этих бандитов, пробормотал: «IDCLEV». И спокойно перешел на другую улицу.

Корпорация «Compaq» рассматривает возможность замены стандартного сообщения «Press Any Key» («нажмите любую клавишу») на «Press Enter Key» («нажмите клавишу ENTER) из-за большого числа обращений с вопросом о местонахождении клавиши ANY.

Слухи

Штирлиц ехал на машине, за ним увязались эсэсовцы на двух броневиках. Бедолаги, они не знали, что любимой игрой Штирлица был «Carmageddon».

Подставка для чашки на компьютере, маркированная «24Х», в шесть раз престижней устаревшей модели «4Х».

Слухи

А сейчас послушайте песню Джерри Ли Льюиса о взаимоотношениях людей с импами – «The Balls of Fire».

НАШ DOOM – РОССИЯ.

koladrti@online.ru

СМЕЕМСЯ

В аду любителям не место. Имп.

Надпись на гробе

Дома я к Интернету не подключен, и это доставляет огромное удовольствие моей жене.

Из письма

Встречаются в аду два беса. Один весь побитый, рога обломаны, шкура ободрана...

– Что с тобой?!

– Да понимаешь, сегодня к нам программиста закинули... Так он пол-отдела кастетом замочил, прежде чем понял, что не в DOOM играет.

Ахтокса Гершман («Doom Stories Collection»)

Игра, безусловно, заслуживала бы наивысших оценок, если бы не несколько значительных недостатков.

Из откликов на новую игру

Кто стучится в дверь ко мне с BFG'шкой на ремне?

Дмитрий Лечев («Doom Stories Collection»)

For sale: Rocket launcher, Berserk, BFG 9000. Call 6-66, ask Imp.

Алекс Мамонтов («Doom Stories Collection»)

Идет соревнование стрелков. Задача – попасть в яблоко на голове человека.

Выходит Робин Гуд, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аплодирует.

– «I am a Robin Good!» – представляется он.

Выходит ковбой Мальбро, выхватывает пистолет и делает в яблоке дырку. Публика аплодирует ему.

– «I am a cowboy Marlboro!» – представляется он и уходит.

Третим выходит Tyrok, достает свою плазменную пушку и выпускает заряд. Ба-бах ! Яблоко разлетается на куски и голова человека тоже. Публика в ужасе.

– «I am..., I am..., I am sorry!» – говорит Turok и грусный уходит с арены.

Вопрос армянскому радио: «Как на улице отличить ДООМера?»

Ответ: «По походке. Они за угол не поворачивают, а боком заходят».

Вопрос армянскому радио: «Почему в Армении запрещен ДООМ?»

Ответ: «За националЫзм. ЗачЭм анЫ назвалЫ ружье «Ашот Гаян»?!»

Один Имп – другому:

– Ты туда не ходи, там один живой такой, веселый, всем интересуется...

Плазмаган нашел, падла !

Штирлиц зашел в сортир в гестапо и обнаружил, что вся сантехника в нем вдребезги разбита, а из покореженных труб фонтанами бьет вода. Опытный разведчик сразу узнал этот условный сигнал: связной Duke Nukem настаивал на встрече...

Сидят два программера в офисе.

Бац – звонок телефонный, на проводе шеф:

Ш. – Ну, ребята, чем занимаетесь?

П. – Козла забиваем!

Ш. – В домино играете ?!

П. – Да не-е-е-е-е – в DOOM !

Использовались подборка материалов Романа Несмелова, а также юмор со странички Ивана Шмелева (http://games.net.ru/humor)

Подробные описания игр, коды, секреты, советы



№1 '97
(PC и PlayStation), ч/б, 160 стр.

PC
- Carmageddon
- Enemy Nations
- Interstate '76
- KKnD, MDK
- Moto Racer, Outlaws
- Redneck Rampage
- Theme Hospital
- X-Wing vs. TIE Fighter

PC и PlayStation
- Need for Speed 2
- The City of Lost Children

PlayStation
- Overblood
- Wild Arms



№2 '97
PlayStation, 96 стр.
- Ace Combat 2
- Battle Arena Toshinden 3
- Command & Conquer
- Excalibur 2555 AD
- Final Doom
- Herc's Adventures
- Hercules, Kileak the Blood
- The Lost World
- Nanotek Warrior
- Norse by Norsewest
- Pandemonium
- Porsche Challenge
- Sim City 2000
- Theme Park, Tiger Shark
- V-Rally, War Gods
- Warcraft 2, X-COM

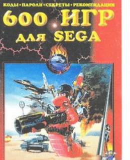


№3 '97
PC, 96 стр.
- Dark Colony
- Dark Forces 2: Jedi Knight
- Dungeon Keeper
- GT Racing '97
- Little Big Adventure 2
- Magic: the Gathering
- Panzer General 2
- War Inc.

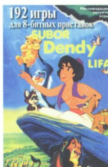


№1(4) '98
PC, 96 стр.
- Chasm: The Rift
- The Curse of Monkey Island
- Fallout: A Post-Nuclear Adventure
- Incubation: Time Is Running Out
- NHL '98
- Pax Imperia 2: Eminent Domain
- Test Drive 4
- Tomb Raider 2
- Nuclear Strike

Книги



«600 игр для SEGA» 480 стр.



«192 игры для 8-битных приставок», 160стр.

Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных наземным видам транспорта, и хотите получать журнал или книги по почте, то можете оформить редакционную подписку.

Для этого подсчитайте общую сумму вашего заказа:

Один номер журнала	– 20 руб.
Книга «600 игр для SEGA»	– 35 руб.
«192 игры для 8-битных приставок»	– 18 руб.

Посетив любое отделение сберегательного банка, переведите определенную вами сумму, указав на бланке:

> Получатель: ООО «Игромания»
> ИНН 7702206189, ОКОНХ 87100,
> ОКНО 48473535
> АКБ СБС - АГРО
> р/с 40702810100300000524,
> к/с 30101810200000000506,
> БИК 044541506

Перечислив деньги, заполните бланк заказа, размещенный на странице 128. В клетках рядом с нужными вам номерами журнала или названием книги укажите количество заказываемых экземпляров. Отправьте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопии) по адресу:

129110, Москва, ул. Гиляровского, д. 54, стр.1. ООО «Игромания».



